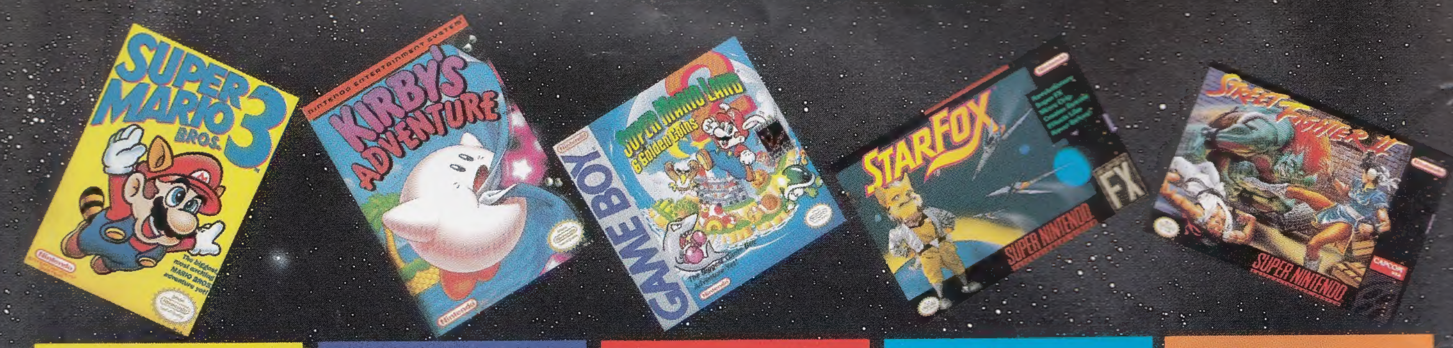


EDICION ESPECIAL
CLUB
Nintendo®
S.O.S
PASSWORDS
TRUCOS Y
SECRETOS
Argentina $ 3,00
Chile $ 1.000



Garantizamos 100% entretención.

Si es Nintendo Argentina, toda tu entretención está asegurada.
Y para que pases más y mejores momentos, en todos los distribuidores oficiales Nintendo Argentina, encontrarás las últimas novedades en juegos, equipos y accesorios.
Exije el sello de garantía Nintendo Argentina.



SUPER MARIO BROS 3
Nuevos y diferentes mundos. Nuevos desafíos. Combate monstruos y evita los fantasmas. Esquiva cañones y balas y rescata la varita del rey.

KIRBY'S ADVENTURE
El apetito de Kirby's está de vuelta. Sueñolandia se ha quedado sin sueños. La misión de Kirby's es devolverle a los habitantes de Sueñolandia sus felices sueños. Con 20 nuevos trucos.

SUPER MARIO LAND
Mario en su mayor aventura. Marioland es dominada por Wario, un tirano de mal humor. Y el más malévolo rival de Mario.

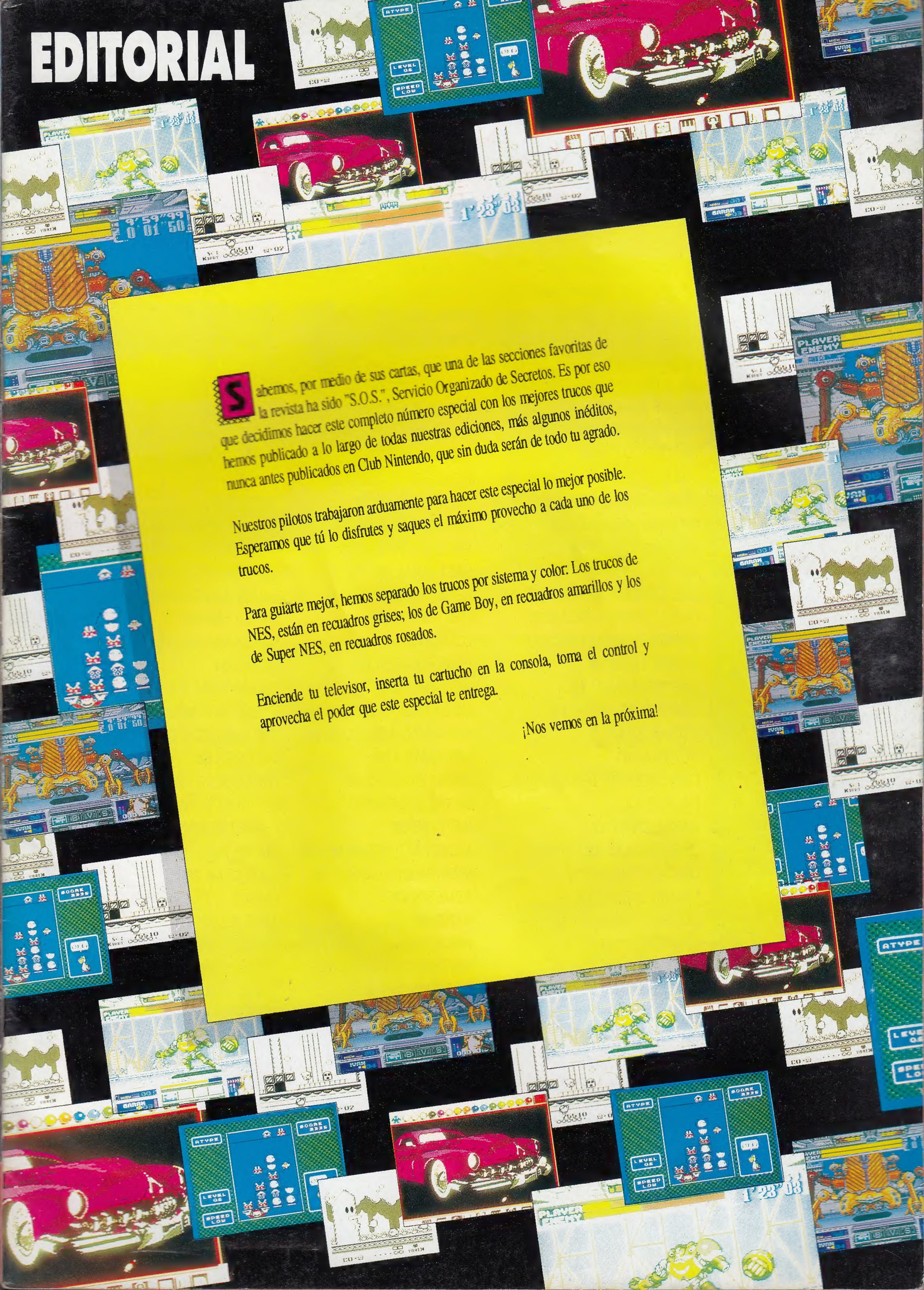
STARFOX
El Primer juego que utiliza un chip Super. FX que te hará sentir dentro de la pantalla. ¡Experimenta las mejores sensaciones en Tercera Dimensión!

STREET FIGHTER II
Prepárate para enfrentar nuevos pleitos con 8 de los más salvajes combatientes. ¿Podrás sobrevivir? ¿Puede alguien?

DISTRIBUIDORES OFICIALES:
Balbachian Gregorio Sergio CARTAN Entre Ríos 828 Victoria 2000 - Rosario • Brukman Hnos. S.A. BRUKMAN Corrientes 4678 1195 - Capital Federal • City Hogar CITY HOGAR / CASA AMERICA Rodeo 1060 1120 - Capital Federal • Claramunt Fernando DATA SERV Ramón Castro 1820-1636 - Olivos • Cadesa SUPERMERCADOS NORTE Cuyo 3323 1640 - Martínez • Chiaramonte José Miguel España 657 8324 - Cipolletti • Derra José Aníbal INTERNATIONAL SURPRISE Lavalle 35, Local 36 Galería Independencia • El Mundo del Juguete S.A. EL MUNDO DEL JUGUETE Florida 736 Capital Federal • Musimundo S.A. MUSIMUNDO Avda. del Campo 1560 1427 - Capital Federal • Mariani Victor FLIPPER GAMES Córdoba 955 2000 - Rosario • Matro S.A. DIXI. LAND Humberto Primero 2286 Capital Federal • Makro S.A. MAKRO Avda. Colón 3500 5000 - Córdoba • Pequeño Mundo S.A. EL PAIS DE LAS MARAVILLAS Rivadavia 6852 1406 - Capital Federal • Rodo Hogar RODO Boedo 1054 1239 - Capital Federal • Ribeiro SACIF RIBEIRO Padernera 435 5730 - Villa Mercedes • Rias Bajas S.R.L. San Martín 398 Comodoro Rivadavia • Vertice Musical S.A. VERTICE MUSICAL 25 de Mayo 25 5000 - Córdoba • Errol's S.A. ERROL'S Hipólito Yrigoyen 1528 1089 - Capital Federal • Exedra S.R.L. EL TALLER Jorge Newbery 1728 Capital Federal • Falabella S.A. FALABELLA Alfonsina Storni 165 Guaymallén • Ganim Eduardo CENTRO MUSICAL Quaglia 211 8400 - S.C. de Bariloche • Giocattoli S.A. EL DUENDE AZUL Viamonte 657, oficina 7 Capital Federal • Hipermercados Jumbo HIPERMERCADOS JUMBO Edison 2680 1640 - Martínez • Juguetería Colón SAIC JUGUETERIA COLON Avda. Santa Fe 1309 Capital Federal • J.A.F. S.A. PERIQUITA San Martín 3087 7600 - Mar del Plata • Autoservicio de José Rivas Brentana 271 8324 - Cipolletti • Varner Cialabrini y Otros SH San Martín 174 5000 - Córdoba. • Bit Game Club Florida 723 Capital Federal.

LEO BURNETT

EDITORIAL



Sabemos, por medio de sus cartas, que una de las secciones favoritas de la revista ha sido "S.O.S.", Servicio Organizado de Secretos. Es por eso que decidimos hacer este completo número especial con los mejores trucos que hemos publicado a lo largo de todas nuestras ediciones, más algunos inéditos, nunca antes publicados en Club Nintendo, que sin duda serán de todo tu agrado.

Nuestros pilotos trabajaron arduamente para hacer este especial lo mejor posible. Esperamos que tú lo disfrutes y saques el máximo provecho a cada uno de los trucos.

Para guiarte mejor, hemos separado los trucos por sistema y color: Los trucos de NES, están en recuadros grises; los de Game Boy, en recuadros amarillos y los de Super NES, en recuadros rosados.

Enciende tu televisor, inserta tu cartucho en la consola, toma el control y aprovecha el poder que este especial te entrega.

¡Nos vemos en la próxima!



SUMARIO

REVISTA CLUB NINTENDO
EDICION ESPECIAL
NOVIEMBRE 1993
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

Departamento Editorial

Editor
Jorge Barrera S.

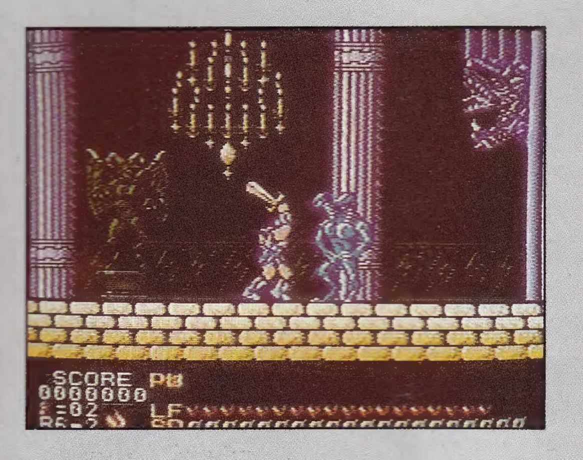
Diseño en Computación
Helio Galaz G.

Colaboradores (Trucos y secretos)
Mirko Albuquerque
Cristian Steinlen
Juan Eduardo Trujillo

Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S.A., Av. El Golf Nº 243, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Gerente de Ventas: Claudia Vidal. Ejecutiva de Cuentas: Verónica Espinoza. Gerente de Producción: Fernando Ureta. Cordinación: Iván Avila., Editorial Vanidades S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Carlos Alberto Magumo. Distribuidores: Chile, Distri-buidora Alfa S.A., Argentina, distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Santa Magdalena Nº 541 (1277), Buenos Aires. Impresa en Chile por Antártica S.A., en Noviembre 1993. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $15

ASTYANAX

Al aparecer el nombre del juego presiona: ↑ , ↑ , ↑ , ↑ , ↓ , ← , →, ↑ y Start. Ahora nadie, pero nadie te podrá tocar.



ADVENTURE ISLAND II

Al aparecer el nombre del juego presiona: → , ← , → , ← , A, B, A, B y cambiará la pantalla a un menú en donde puedes seleccionar la isla en que quieres comenzar.

WORLD SELECT MODE

1 FERN ISLAND
2 LAKE ISLAND
3 DESERT ISLAND
4 ICE ISLAND
5 CAVE ISLAND
6 CLOUD ISLAND
7 VOLCANO ISLAND
8 DINOSAUR ISLAND

ASTYANAX

Para que puedas seleccionar la escena que desees, al aparecer el nombre del juego presiona:
↑, ↓ , ← , → , B, B , B, B, y Start en el control 1.

STAGE SELECT

STAGE 2-1	STAGE 4-2
STAGE 2-2	STAGE 5-1
STAGE 3-1	STAGE 5-2
STAGE 3-2	STAGE 6-1
STAGE 4-1	STAGE 6-2

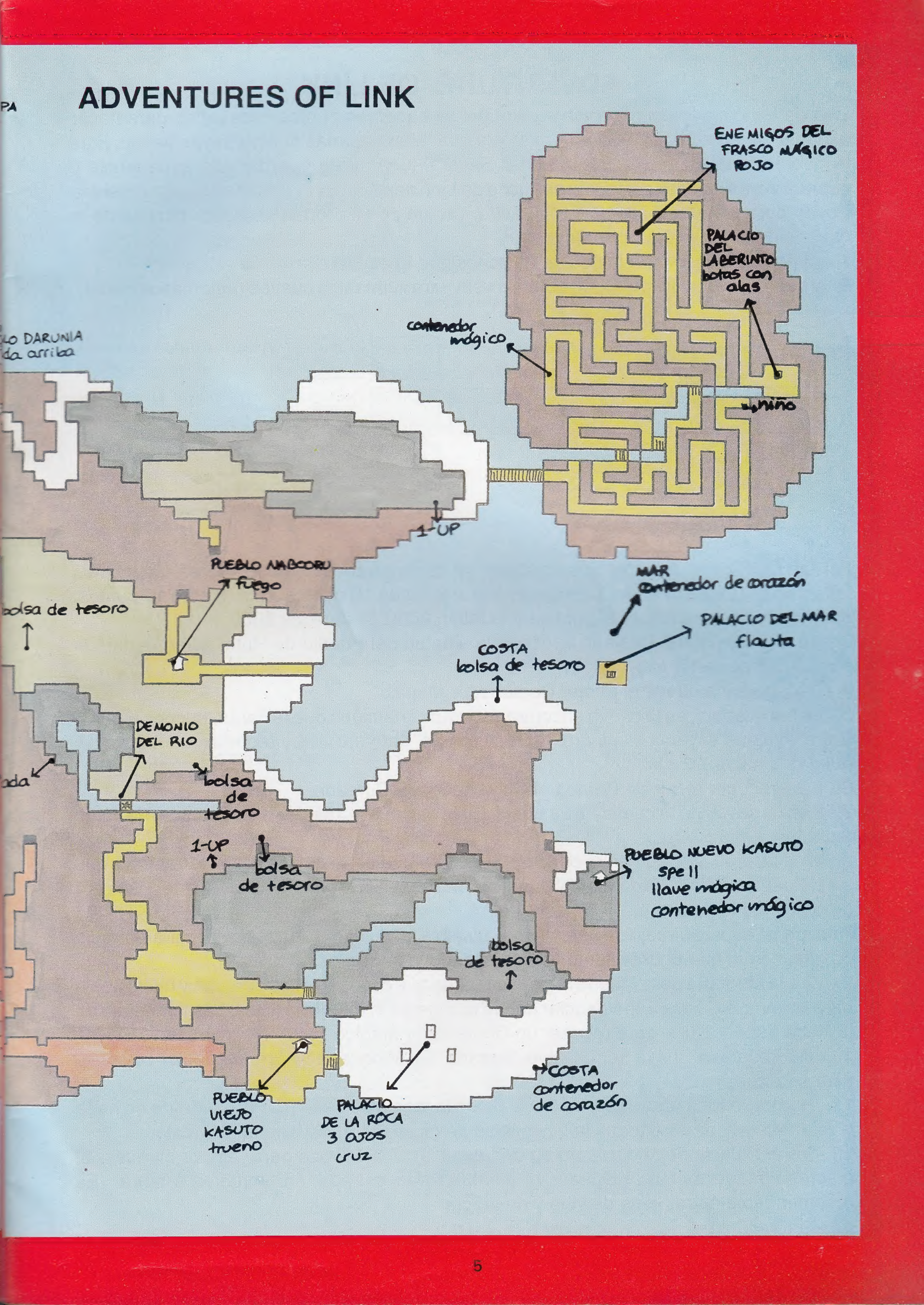
ADVENTURES OF DINO RIKY

Para continuar en la escena que te hayas quedado, sólo presiona ↑ y Start.





CUEVA DEL DESIERTO
estatua
PUEBLO RUTO
salto
PALACIO PAR
vela
bolsa de tesoro
PALACIO DEL NORTE
comienzo
PUEBLO RUARU
escudo
contenedor mágico
bolsa de tesoro
hada
contenedor de corazón
PALACIO DE MIDORO
guante mágico
agua sagrada
1-UP
CASA DE BAGU
carta
COSTA ESTE
contenedor de corazón
PUEBLO MIDO
fairy espada abajo
bolsa de tesoro
TUMBA DEL REY
PUEBLO SARIA
vida
hada
TUNEL AL PALACIO DE LA ISLA
GRAN PALACIO
MONTAÑA DE LA MUERTE
PALACIO DE LA ISLA
balsa
1-UP
ROCA ESPECTACULAR
contenedor mágico
CUEVA ESPECTACULAR
martillo



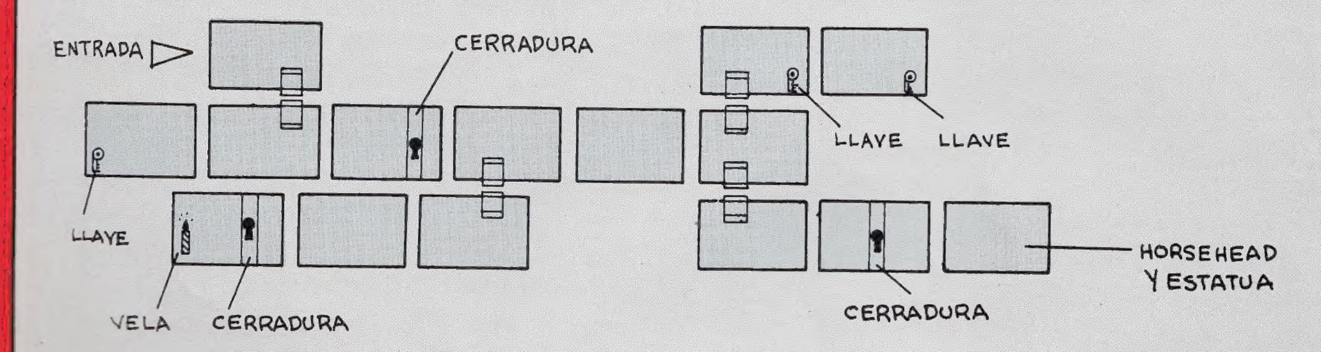
ADVENTURES OF LINK
LO DARUNIA
da arriba
ENEMIGOS DEL FRASCO MÁGICO ROJO
PALACIO DEL LABERINTO botas con alas
contenedor mágico
niño
1-UP
PUEBLO NABOORU fuego
bolsa de tesoro
MAR contenedor de corazón
PALACIO DEL MAR flauta
COSTA bolsa de tesoro
DEMONIO DEL RIO
bolsa de tesoro
1-UP
bolsa de tesoro
PUEBLO NUEVO KASUTO
spell
llave mágica
contenedor mágico
bolsa de tesoro
COSTA contenedor de corazón
PUEBLO VIEJO KASUTO trueno
PALACIO DE LA ROCA 3 OJOS cruz

ADVENTURE OF LINK

Una de las cosas más importantes en Link es hacer los puntos necesarios para hacer experiencia en ataque, vida (defensa) y magia. Mientras más puntos hayas hecho, más te habrás fortalecido. Recuerda poner Save al juego para guardar esa experiencia y cuando vayas a quitar o poner tu cartucho de Link deja presionado Reset y luego presiona Power para prender o apagar tu Nintendo, ya que de otra forma le llegará muy fuerte la carga eléctrica y podrá borrar tu juego.

1.- Al principio ve al pueblo de Rauru y consigue tu escudo.

2.- Ve al Palacio de Parapa. Ahí obtén la vela para iluminar la cuevas (automáticamente).



IMPORTANTE: Al entregar los cristales se te llenarán automáticamente los puntos faltantes en donde dice Next. Es decir, que si te faltan 10 puntos, sólo te dará 10 puntos, pero si acabas de cumplir el puntaje y te faltan 3000, te dará los 3000.

3.- Ve a la Cueva del Desierto y recoge la estatua del Pueblo de Ruto, quien te dará la posibilidad de saltar alto.

4.- Recoge en la cueva el primer Contenedor Mágico.

5.- Ve hacia abajo; en la cueva encontrarás varios enemigos que te darán muchos puntos. Entra y ya que vayan a eliminarte regresa a Ruto, carga tu vida y regresa cuantas veces quieras a hacer puntos.

6.- Ve a recoger al sur de Parapa el Contenedor de Corazón.

7.- Pasa a través de la cueva hacia abajo. En la cueva tendrás que usar la magia de Jump (salto).

8.- Ve a la casa de Bagu en el bosque. El te dará una carta que debes mostrar para que en el Pueblo de Saria te pongan el puente para pasar a la Montaña de la Muerte. Salta por arriba de los techos.

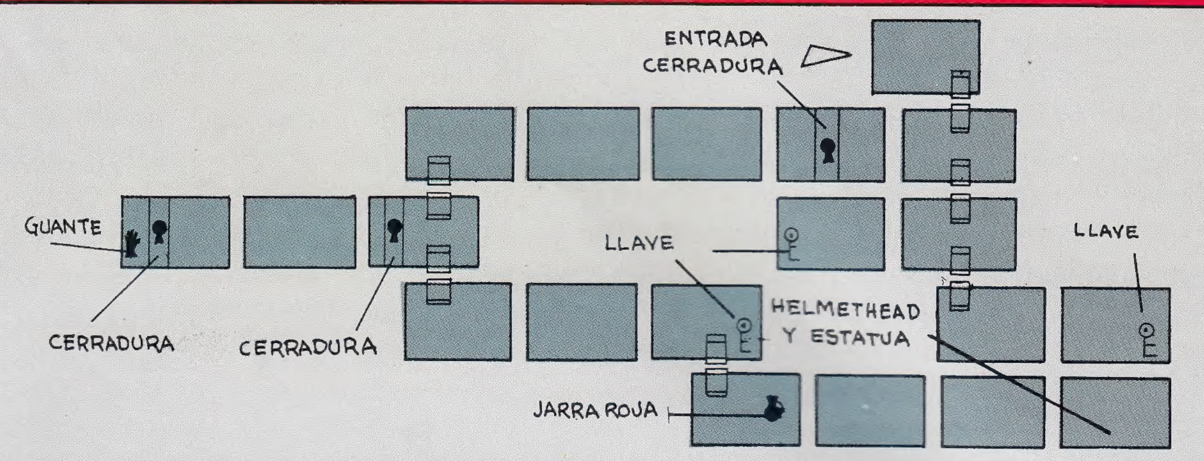
Recoge un espejo debajo de una mesa y dáselo a la mujer que lo perdió. Te dará la magia de Life, con la que podrás llenar tu vida cuando lo necesites.

9.- Ve a la Montaña de la Muerte. Cuando tengas que escoger, elige derecha y hacia abajo para llegar a la Cueva Espectacular donde recogerás el martillo. Utilízalo de inmediato en la Roca Espectacular para recoger un Contenedor Mágico.

10.- Regresa a la Cueva por el Agua Sagrada. En Mido te la pedirá una mujer cuya hija está enferma.

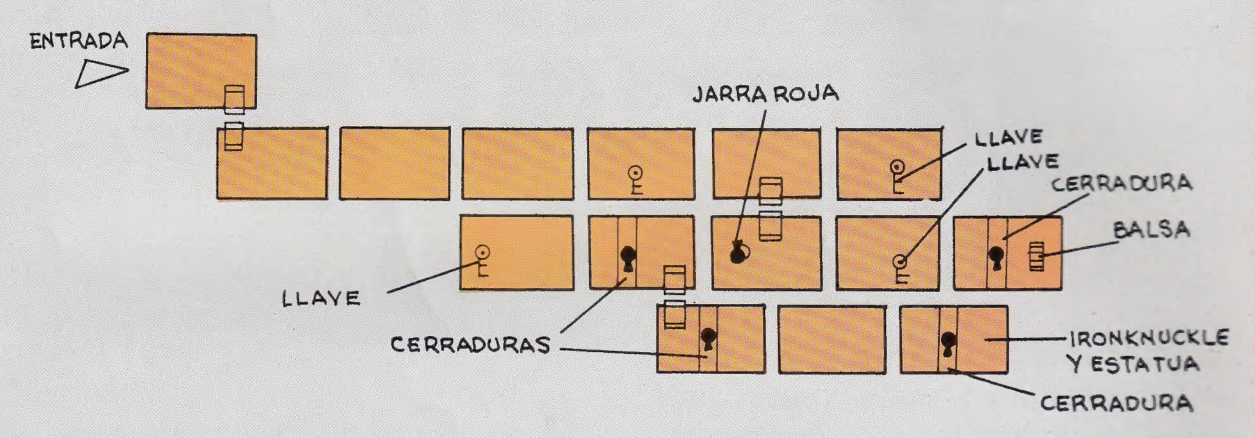
11.- Rompe la roca para pasar a Mido y obtén la magia de Fairy (para convertirte en hada y volar sobre lugares altos) y la posibilidad de picar con tu espada hacia abajo.

12.- Ve al Palacio de Midoro, ahí obtendrás el Guante Mágico para romper bloques. Si quieres llenarte de vida golpea a la estatua en la entrada, sal y vuelve a entrar. Es recomendable entrar lleno de vida y de magia.



13.- Ve a la tumba del rey y de ahí drectamente hacia abajo encontrarás el túnel que te lleva al Palacio de la Isla. Necesitas Fairy para poder pasar.

14.- En el Palacio de la Isla encontrarás la balsa. Gracias al Guante y picando abajo podrás tomar llaves, hacerte escalones y romper barreras.

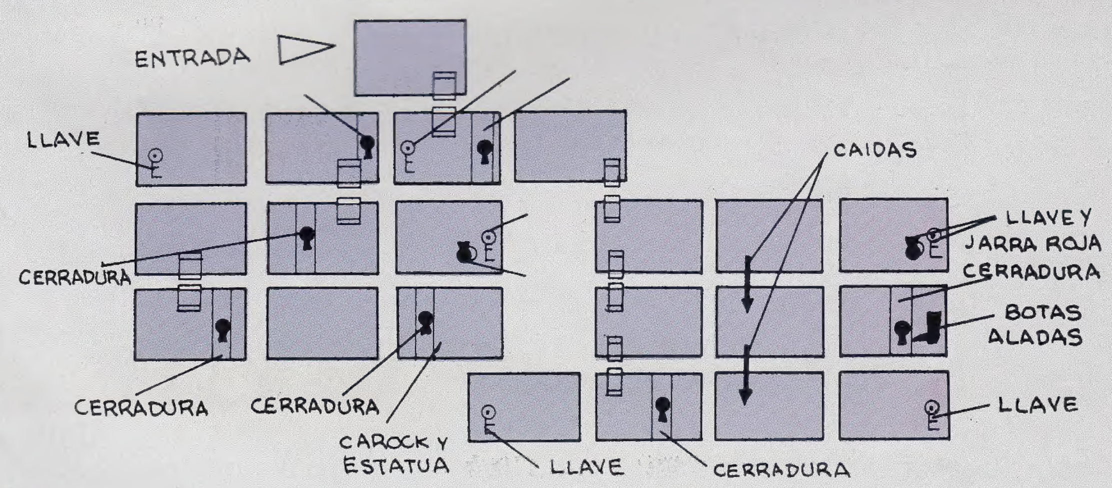


15.- Embárcate y ve al Pueblo de Nabouru donde encontrarás la Magia del Fuego.

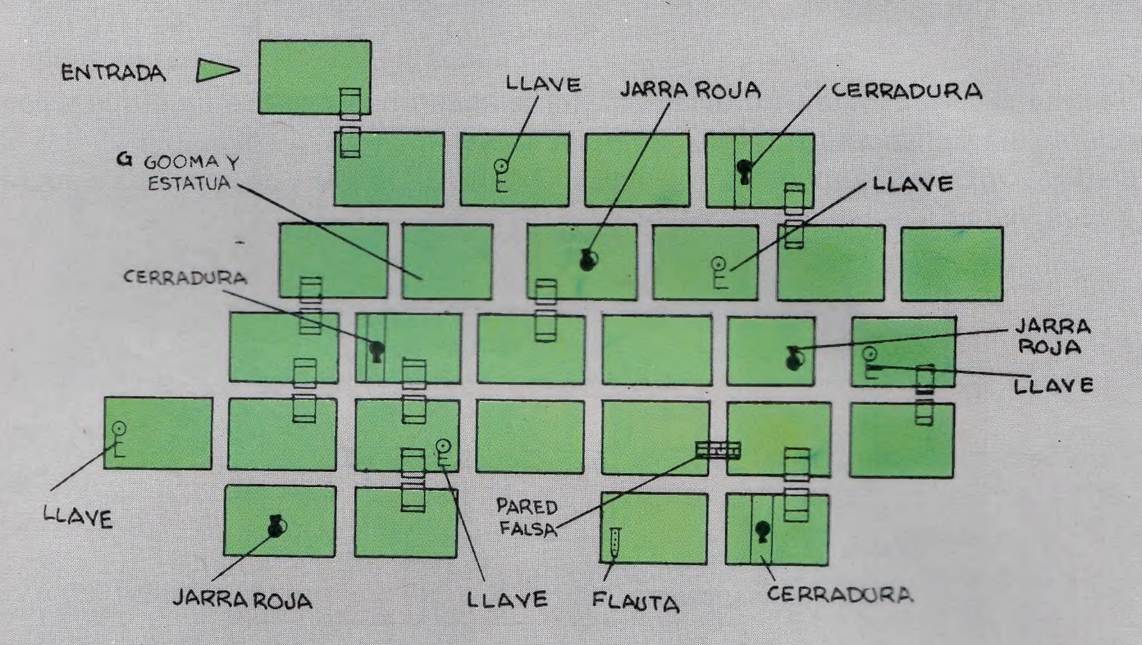
16.- Dirígete al laberinto, cerca del Palacio, y recoge al niño secuestrado y el Contenedor Mágico.

17.- Ve a Darunia y entrega al niño a su mamá. En este pueblo obtendrás el Reflect para repeler ataques y la posibilidad de picar arriba con tu espada.

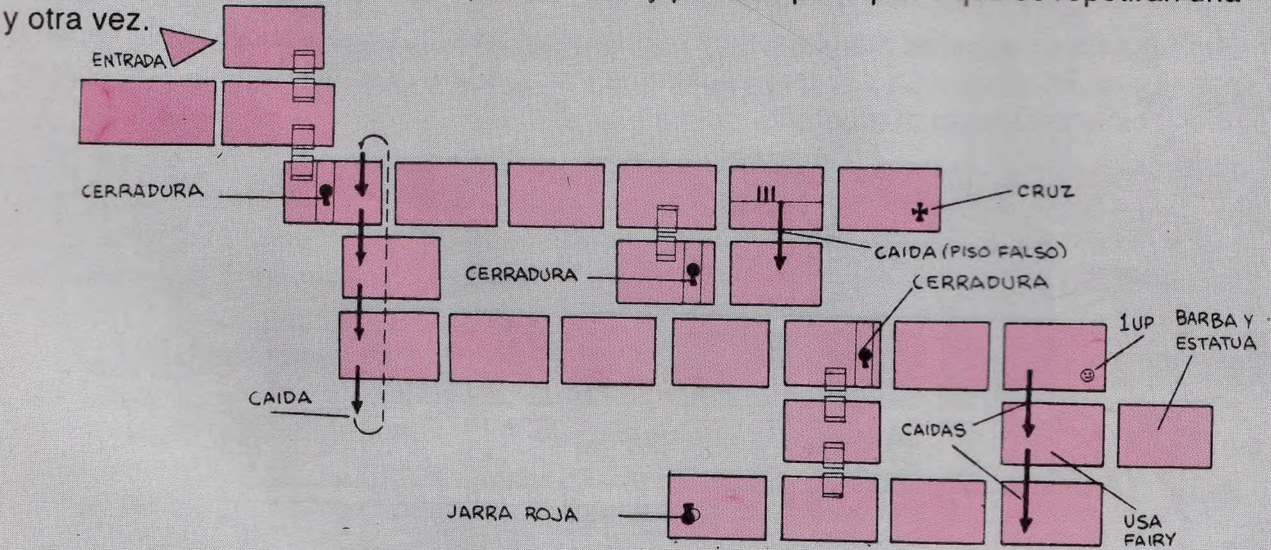
18.- Ahora sí ve al Palacio del Laberinto donde obtendrás las botas con alas para caminar por el mar. Para eliminar a Carock agáchate y activa la magia de Reflect. Sus propios hechizos lo destruirán al rebotarle.



19.- Camina por el agua y encontrarás un camino para un Contenedor de Corazón.
20.- Ve al Palacio del Mar. En este palacio no podrás hacer vida golpeando la estatua del principio. Para obtener la flauta tendrás que atravesar una pared falsa, pero "ojo": el pasadizo no está al nivel del piso. Cuando tengas la pared falsa al lado derecho, camina hasta ella, salta y presiona hacia la derecha.
21.- Toca la flauta junto al Demonio del Río y dirígete hasta el Pueblo Nuevo Kasuto escondido en el bosque (usa tu espada para talarlo). Ahí obtendrás el Spell y un Contenedor de Magia. Usa el Spell al final del pueblo y obtendrás la llave mágica.
22.- Ve a la Costa, al este de las 3 rocas y obtén un Contenedor de Corazón.

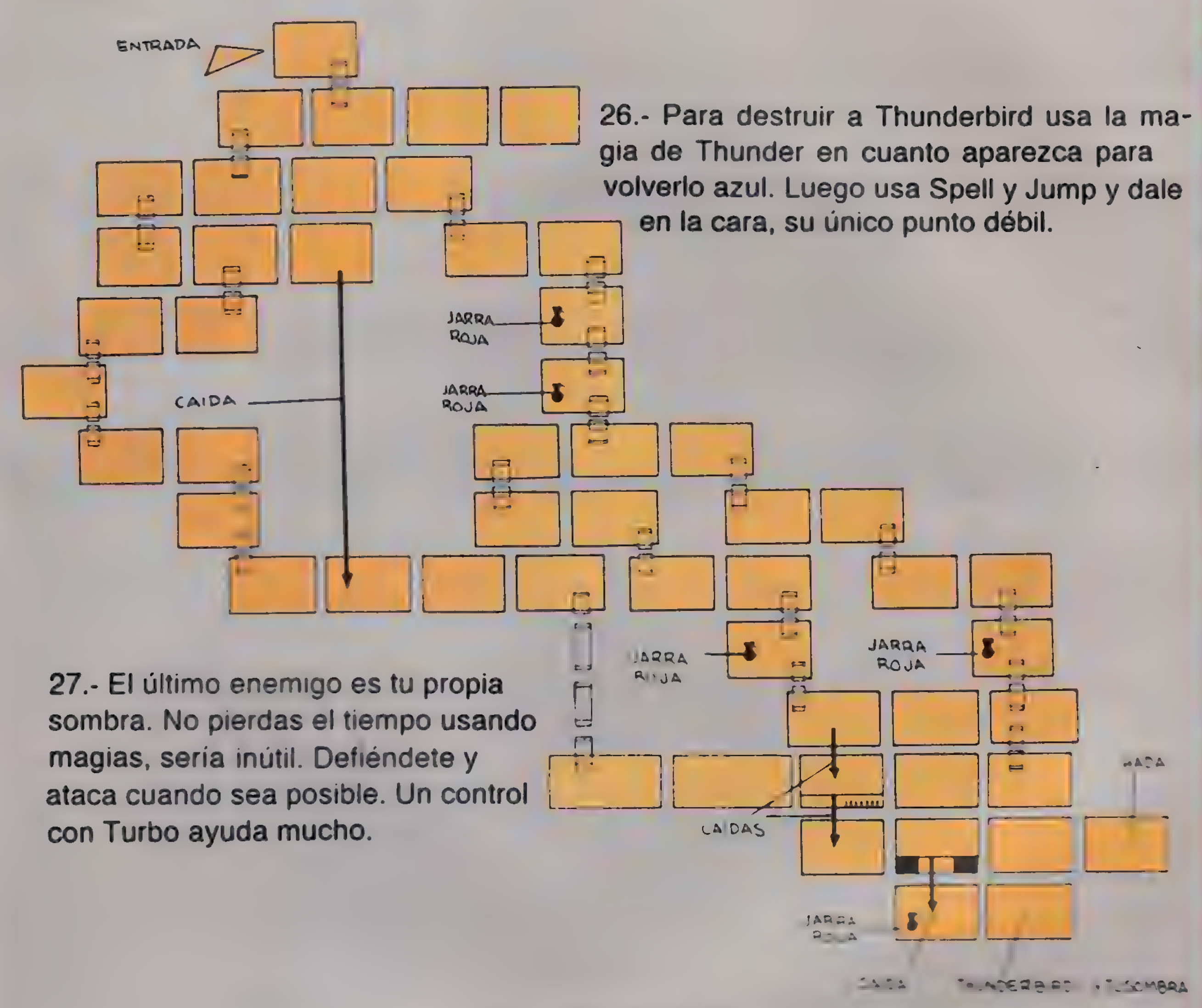


23.- Toca la flauta enmedio de las 3 rocas y aparecerá el Palacio donde obtendrás la Cruz con la que harás visibles a muchos latosos enemigos. Fíjate bien donde pisas pues en este castillo hay piso falso y te caerás. No cometas 2 veces el mismo error.
En el primer precipicio que encuentres (haciendo bajar el primer elevador hasta el tope y caminando hacia el lado derecho) cáete en él y pasarás por 3 pisos que se repetirán una y otra vez.



24.- Ahora sí podrás ir al Pueblo Viejo Kasuto donde te darán el Trueno.

25.- Ve hacia el Gran Palacio. Sólo depositando los 6 cristales en los 6 palacios se deshace la barrera de energía del Gran Palacio. Deberás entrar con ataque, magia y vida al máximo.



26.- Para destruir a Thunderbird usa la magia de Thunder en cuanto aparezca para volverlo azul. Luego usa Spell y Jump y dale en la cara, su único punto débil.

27.- El último enemigo es tu propia sombra. No pierdas el tiempo usando magias, sería inútil. Defiéndete y ataca cuando sea posible. Un control con Turbo ayuda mucho.

TIPS GENERALES

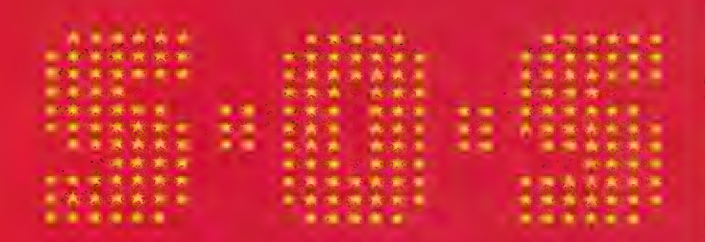
Cuando veas estatuas de las que a veces salen magias y a veces salen soldados, no elimines a los soldados, salte de la escena y vuelve a intentar. Si no eliminaste al soldado aparecerá una jarra de magia.

Los caballos voladores del ultimo castillo te darán premios por cada 6 que elimines. Salen con una secuencia. Practícala y cada vez que necesites recarga tu vida; aunque es un poco tardado es excelente para avanzar.

No recojas los 1 ups en tus juegos. Guárdalos para tu última travesía cuando vayas al Gran Palacio. De esa forma irás con más posibilidades para el final. Si no recogiste todo lo importante del Palacio, este quedará abierto y no se convierte en roca.

Si no depositas el cristal, el palacio quedará abierto. Es bueno, aunque tardado, dejarlos abiertos para llegar a un "Next" muy alto (llenar muchos puntos) o ya al final, cuando estás lleno al máximo y te piden 9000, por cada cristal que entregues te darán un 1Up.

Guarda sólo los buenos juegos con Save o cuando tu experiencia haya crecido mucho, porque si logras muy poco o recoges 1Ups y guardas el juego, nunca más volverán a aparecer los 1Ups.



SUPER NES · NES · GAME BOY

BATTLE OF OLYMPUS

Password con todos los implementos:

zJz FDZ THa J+dO
MKHKSj a1kSx!o

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE

PASSWORDS:

NIVEL 5 SXES
NIVEL 15 XWAS
NIVEL 31 XPAZ
NIVEL 44 YZKW
NIVEL 51 T22X
FINAL YTKX

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE II

NIVEL 70:

SHE2

NIVEL 80:

XHO2

PASSWORD FINAL:

GIFT

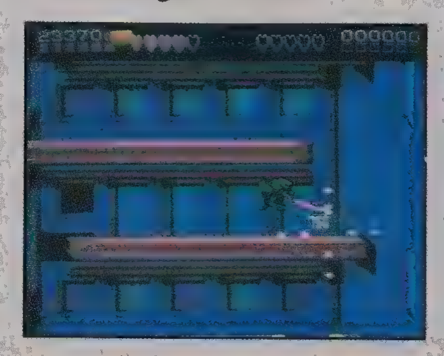
BATMAN

Para obtener el Sound Test durante la presentación deja presionado ↑ y después presiona Start.

SOUND TEST
SOUND 00
START A OR B
EXIT SELECT
SUNSOFT 1990

BATTLETOADS

Para lograr Top Score fácilmente, toma el tubo que está al principio o casi a la mitad de la escena 8, entonces, al llegar a la parte en que salen bolas de la pared, posiciona tu sapo donde indica la foto y desde ahí golpea las bolas cuando caigan.




motor oil
junior
PHOTO: ROCCA CHERNIAVSKY DESIGN AND PRODUCTION
FAC™
CLIENT: MOTOROIL



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES NES GAME BOY

CASTLEVANIA III

En el inicio, en lugar de poner tu nombre, registra HELP ME. De esta forma empezarás con 10 vidas... y así sucederá cada vez que continúes.

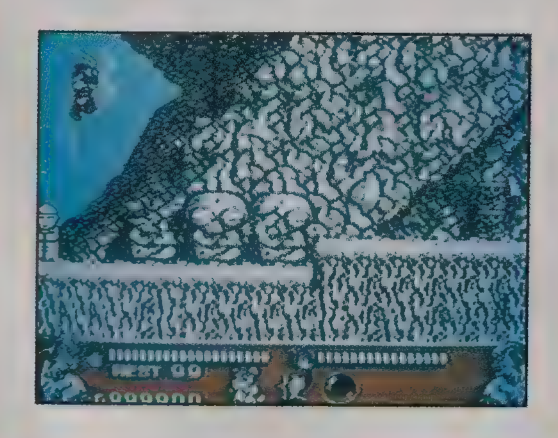




CONQUEST OF THE CRYSTAL PALACE

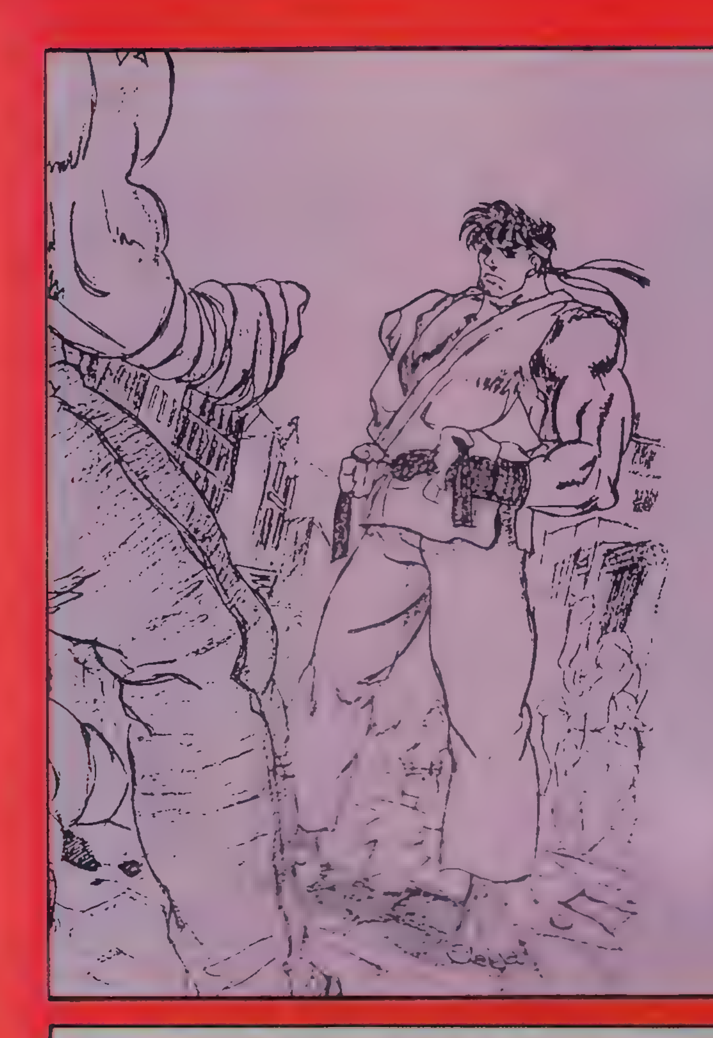
En la presentación presiona B y Select, A y Select. Si escuchas un sonido es que entró el código, entonces empieza el juego y en cualquier momento presiona Select y las flechas en la dirección que quieras:

↑: Súper salto
↓: Energía
←: Monedas
→: Invencibilidad
↗: Vidas
↖: Zap
↙: Espejo lunar
↘: Energía para las armas



CAPTAIN SKYHAWK

Truco para Invisibilidad:
↑, →, ↓, ←, 4 veces; hazlo mientras las letras en la presentación estén cayendo.



STREET FIGHTER II

2 jugadores podrán escoger el mismo personaje (pero no a los últimos). Para lograrlo haz lo siguiente: Cuando aparezca la pantalla donde se ve "Capcom" (al prenderlo o resetearlo) realiza rápidamente en el control 1: ! ,R, ¡, L, Y, B, X y A (para guiarte hazlo mientras se oye la tonadita), si lo hiciste correctamente oirás un sonido que te lo indicará; De esta forma tu Street Fighter II se parecerá al Street Fighter Champion Edition.

CASTLEVANIA III DRACULA'S CURSE

Passwords del final con 10 vidas: HELP ME



Trevor/Grant



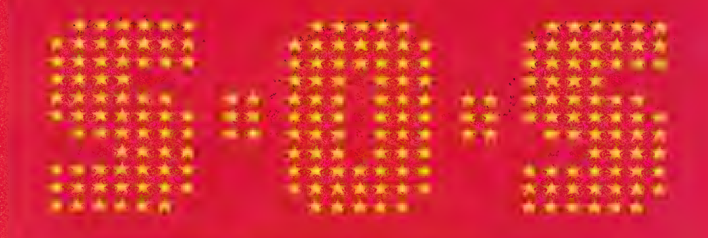
Trevor/Sipha



Trevor/Alucard



Trevor

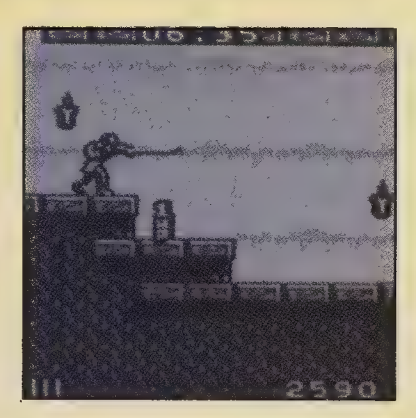


SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES   NES   GAME BOY

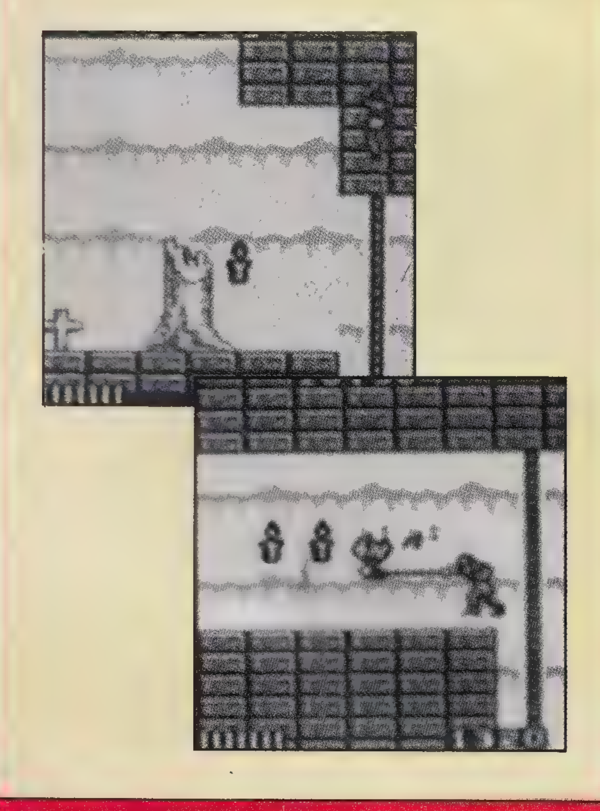
CASTLEVANIA ADVENTURE

Si no tocas la primer vela al comenzar el juego, sacarás una vida más adelante.



CASTLEVANIA ADVENTURE

Para llegar al cuarto secreto sigue subiendo por la cuerda como indica la foto; arriba encontrarás una vida extra, energía, poder para tu látigo y puntos extras.



COMANDO

Al hacer la siguiente secuencia en el título del juego, aparecerán todas las escaleras que están escondidas normalmente:

→, →, →, B, B, A, A, A, A, ← y Start.

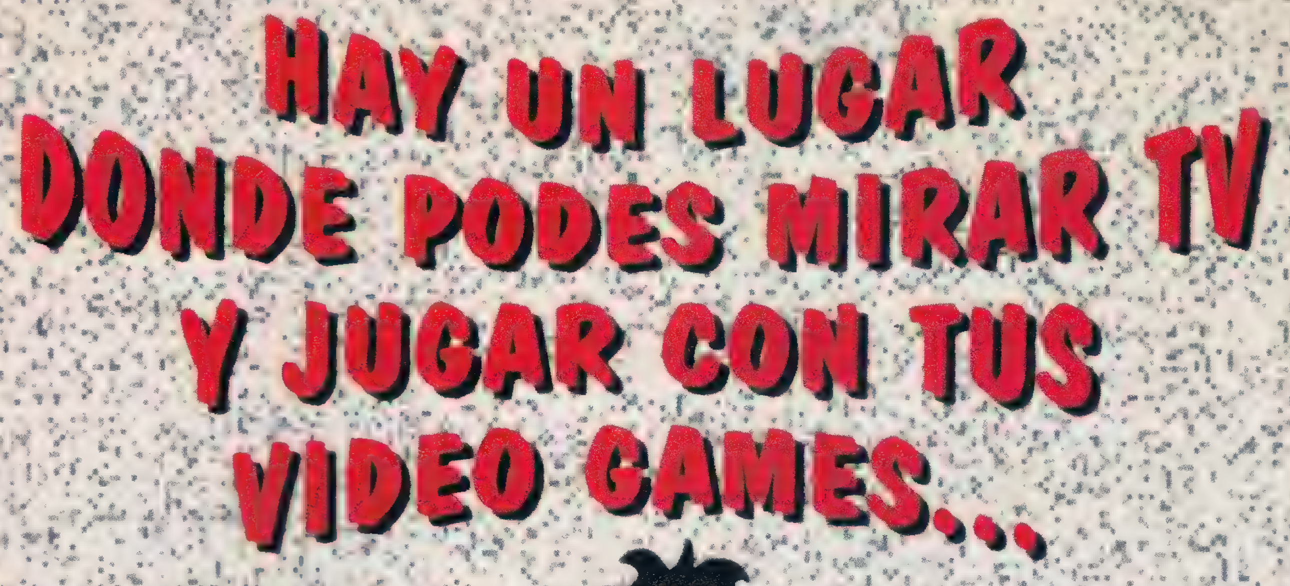
CONTRA

Para comenzar con 30 vidas en lugar de 3, presiona la siguiente secuencia cuando aparezca el título del juego:

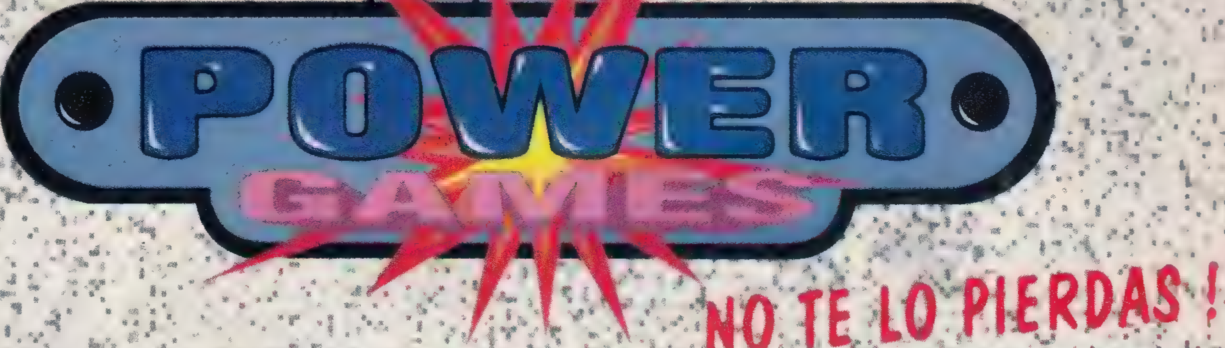
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →,
B, A, B, A y Start.

Si son dos jugadores en lugar de Start oprime Select y Start.









Power Games es el único programa de la televisión argentina dedicado exclusivamente a los video juegos

CableVisión

Martes y Jueves a las 18 hs. por canal 3

Sábados y Domingos 18.30 hs. por CV Satelital para todo el país.

CASTLEVANIA III DRACULA'S CURSE

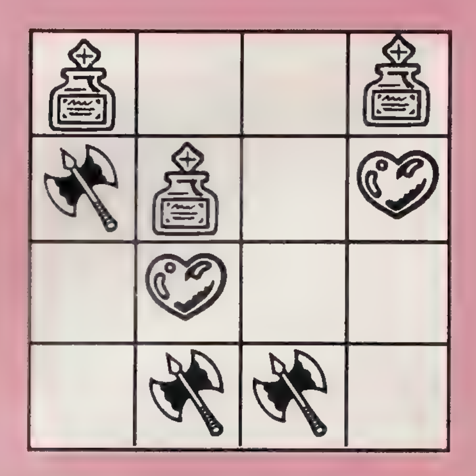
Para oir todas las músicas, en el título del juego presiona al mismo tiempo: A, B y Start.



SUPER CASTLEVANIA IV

Password para el último nivel:

Oswaldo



CODE NAME: VIPER

Con estos passwords podrás empezar en distintas escenas:

Escena 4: 040471

Escena 8: 081620

Final: 217298



CAPTAIN PLANET

Passwords para diferentes misiones de este ecológico juego:

3.- 955783

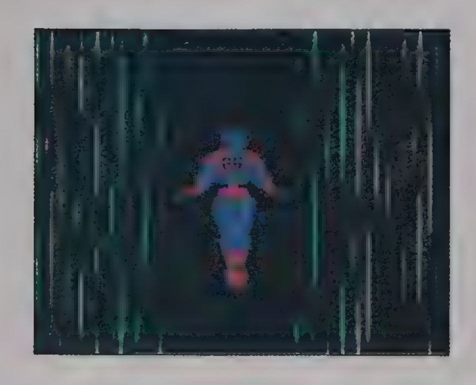
7.- 799274

5.- 148574

8.- 344551

6.- 786565

Final.- 829443





SUPER NES NES GAME BOY

DR. MARIO

Si fallaste y sabes que ya no puedes salvar tu juego, podrás resetearlo presionando rápidamente A, B, Select y Start al mismo tiempo.



DARIUS TWIN

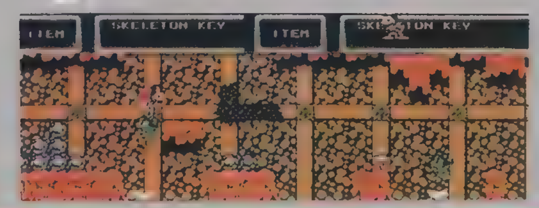
Primero presiona Start y mueve el cursor en uno o dos jugadores; después, en el control 2, deja presionados los botones L y R. También deja presionado Select en el control 1 y oprime Start, así comenzarás con 49 vidas de reserva.





DUCK TALES

En la escena de las minas de Africa llega a la plataforma como indica la foto, ahí salta con ayuda del pogo y al estar al nivel del marcador haz tu control hacia la derecha para quedarte en el techo, así avanzarás sin problemas.



DEMON SWORD

Con este password podrás llegar al último nivel:

WGI QSH QBQ
?TZ LAG YD

DEADLY TOWERS

Para empezar este juego **bien armado**, deja que te eliminen y al password que te den cámbiale las 2 primeras letras por: **Ef ó fE.** Con este password podrás llegar a **niveles avanzados** de este juego: **54DKDKYISB**

DICK TRACY

Aquí tienes los passwords para comenzar en diferentes casos:

Para el caso No. 2
es **207-119-060**
Para el caso No. 3
es **164-003-201**
Para el caso No. 4
es **036-224-136**
Para el caso No. 5
es **007-215-047**



DREAM MASTER

Este no es un juego sencillo, por eso este secreto te va a ser muy útil.

Para seleccionar cualquiera de los niveles aprieta en la presentación en tu control: Arriba, Select, ← , → , A, A y B. Luego aprieta A por cada nivel que te quieras saltar.



DOUBLE DRAGON II

Para hacer 8 vidas tienes que comenzar de dos jugadores en el modo B, así podrás eliminar a tu compañero y cada vida que le quites te la darán a ti.



DIRTY HARRY

Para poder obtener un número ilimitado de vidas, entra a la pantalla de clave e introduce:

"CLYDE"

DASH GALAXY

Para poder escoger nivel presiona al mismo tiempo en el título del juego:

A, B,Select y /.

DINO WARS

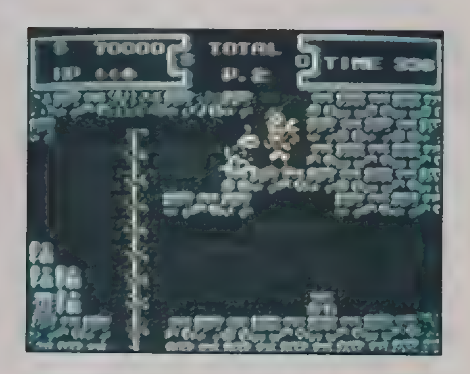
Passwords:

1.- 8547 2.- 5431
3.- 9892 4.- 6315
5.- 7452 6.- 1697
7.- 6425



DUCK TALES

Para sacar esta misteriosa escena, las decenas de miles deben tener 7, o sea deben terminar en algún número entre 70 000 y 79 999.





En el Amazonas te encuentras con un Totem que te cobra para poder subir. Puedes ahorrarte ese dinero si regresas un poco la escena hasta que aparezca un enemigo, espéralo y cuando se acerque salta sobre él y rebota para alcanzar la cuerda.

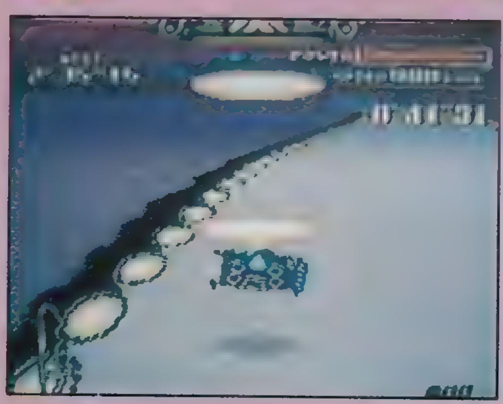




F-ZERO

En la pista de Port Town puedes acortar camino si usas turbo en cualquiera de las rampas presionando ↓ para llegar más lejos, pero girando un poco hacia tu derecha para caer en otra sección de la pista.





FAXANADU

Password final

zcf?cu?8YQ5YRoV5EIQhCEIA



FRANKESTEIN

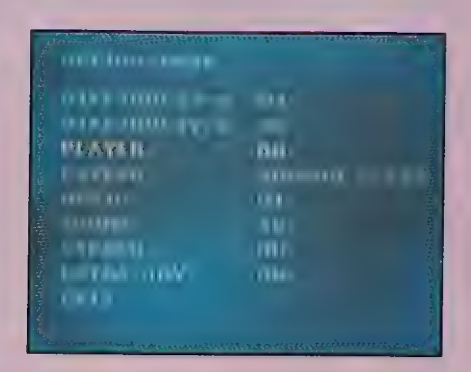
Ultimo password:

C T J D H B C K F Z H M



FINAL FIGHT

Si presionas L y Start al mismo tiempo en la presentación obtendrás un menú donde podrás seleccionar el número de vidas, modificar la cifra con la que obtienes vidas extras, oir música y agregar un botón más que al presionarlo funcione como si apretaras los otros 2 botones.



LLAVES DE LA AVENTURA

Estas son las llaves, en Uruguay, para pasar las mejores aventuras de tu vida. Claro. ¡Son tus clubes Nintendo! Hacete socio del que esté más cerca de tu casa y jugá con más poder que nunca. Con el poder de Nintendo.



- 1 CAVIA 2782
- 2 SCOSERIA 2856 ESQ R. GRASERAS
- 3 21 DE SETIEMBRE 2809
- 4 ROSTAND 1554
- 5 C. COM. PARQUE POSADAS LOC. A
- 6 PZA. VIDIELLA 5640
- 7 SUPERMERCADO DISCO Nº2
- 8 AVDA. SUAREZ 3426
- 9 BVAR. ARTIGAS 3794 BIS
- 10 SARANDI 555 (MALDONADO)
- 11 AVDA. I.L. GIANNATTASIO LOC.2 (LAGOMAR)
- 12 CALLE 1Y 22 (A METROS DEL CASINO) (ATLANTIDA)
- 14 SAN JOSE 1031 LOC. 13
- 16 ATAHONA 3611
- 17 LEGRAND 5085
- 18 BERRO 1245
- 19 AV. 18 DE JULIO 2262
- 20 RIVERA 4468 BIS
- 21 BVAR. BATLLE Y ORDOÑEZ 2001
- 22 AV. ESPAÑA 1452/62 (PAYSANDU)
- 23 PEREZ CASTELLANO 1480
- 24 BVAR. ARTIGAS 2258
- 25 AV. BLANDENGUES 687 (SALTO)
- 27 8 DE OCTUBRE 3976 GAL. LA MASCOTA LOC. 005
- 28 ALBERTO ZUM FELDE 2090 BLOCK 46 LOC. 005 A
- 29 AV. AGRACIADA 4129 LOCAL 74
- 30 SAN MARTIN 2344
- 31 SARANDI 781(RIVERA)
- 32 RIVERA 469 STA. LUCIA (CANELONES)
- 33 LUIS ALBERTO DE HERRERA 1056

Nintendo®



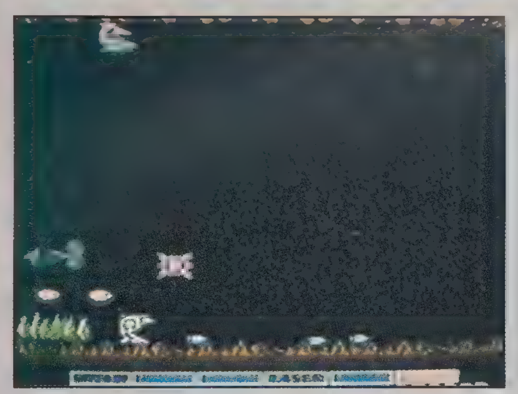
Zelmar Michelini 1140
Tel. 92 27 84 / 90 29 39
C.P. 1100
Montevideo-Uruguay

GRADIUS

Para lograr un súper disparo primero destruye a los enemigos y toma 6 cápsulas de poder para que el indicador marque el signo de interrogación. Ahora toma la séptima cápsula y cuando el cuarto dígito de tu puntaje sea cero, deja presionado el botón A y dispararás rapidísimo.

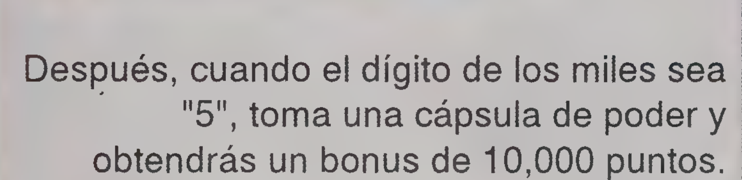






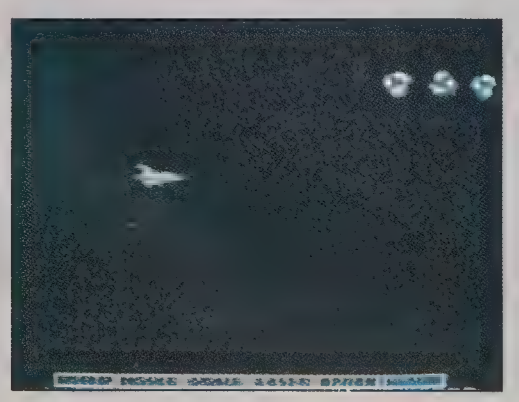
Elimina a los enemigos y toma las cápsulas hasta que el indicador marque el signo de interrogación.

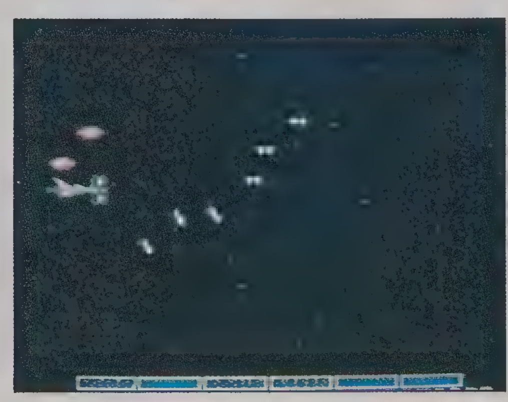




Después, cuando el dígito de los miles sea "5", toma una cápsula de poder y obtendrás un bonus de 10,000 puntos.

Al comenzar tu juego presiona Start para poner pausa y después haz la siguiente secuencia: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B y A. Ahora presiona Start y estarás lleno de poderes.







SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

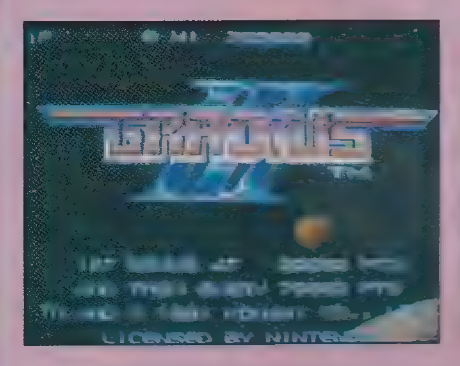
SUPER NES NES GAME BOY

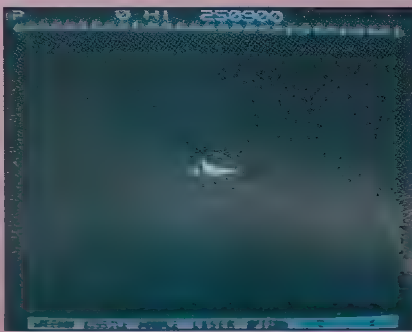
GARGOYLE'S QUEST

Esta es la clave de la última escena:

9CJA - 5LHB

GRADIUS III



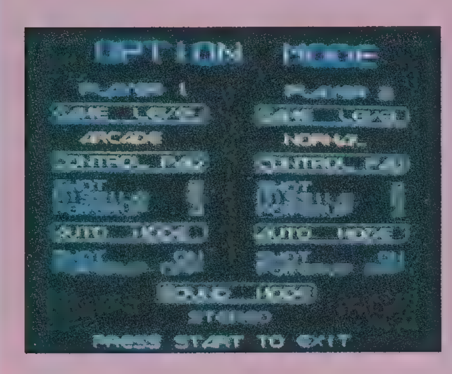


Para obtener 30 vidas presiona y mantén izquierda cuando aparezca el nombre del juego, y presiona 3 veces A y luego Start.

Al aparecer el nombre del juego presiona X rápidamente; por cada 10 veces obtienes un crédito más que es un Continue. Si eres rápido podrás sacar hasta 9 créditos.







Aquí puedes seleccionar un grado más de dificultad para profesionales. En el menú de "Option", sin mover el cursor de "Game Level", presiona rápidamente el botón A y aparecerá la palabra "Arcade" en lugar de "Normal".

GRADIUS

Aquí te damos la ubicación de vidas y Bonus de 5,000 puntos.



Para que salgan las vidas, el dígito de los miles en tu marcador debe ser número par (2, 4, 6, 8 y 0)

GOAL!

FINALES

FRANCIA / ITALIA
ZYYYYYYY
AAKKKAKB

DHIDOAAA
AAKKKAKB

BBCDAAAA
AAKKKAKB

BBBBAAAA
AAAABBBB

YZZZZZZZ
AAKKKAKB

INGLATERRA / ALEMANIA
AZAZAZAZ
AZAZAZAZ

ALEMANIA / FRANCIA
HTXAREZC
GRJUKCMD

HTXAREZC
GTIUKDOD

CTXAREZC
GTISKCMD

ALGERIA / JAPON
ATXAREZC
GNLTKEOD

URSS / JAPON
KTXAREZC
GQORKEED

ALEMANIA / JAPON
LTXAREZC
GHIJOCOD

HOLANDA / BRASIL
CTXAREZC
GYLHPYEJ

ITALIA / URSS
BTXAREZC
GCLIOVGL

URSS / INGLATERRA
CTXAREZC
GQLTPEMB

URSS / FRANCIA
HTXAREZC
GCIGKAGL

BRASIL / ARGENTINA
JTXAREZC
GPIFKCOB

BRASIL / USA
ATXAREZC
GPMQKCOD

ALEMANIA / USA
BTXAREZC
GRIOPCOD

ALEMANIA / ITALIA
KTXAREZC
GRHULCMB

ARGENTINA / ESPAÑA
PTXAREZC
GXIIOVGJ

URUGUAY / ITALIA
DTXAREZC
GUIUOEMB

BRASIL / ITALIA
CTXAREZC
GPLSLCOB

DTXAREZC
GPMUPGOB

ALEMANIA / ARGENTINA
ZTXAREZC
GTJPPCMB

ATXAREZC
GTIPPCOB

ALEMANIA / DINAMARCA
XTXAREZC
GTHPPCOD

RTXAREZC
GTHNLCOD

URSS / HOLANDA
FTXAREZC
GOLGPIMB

BRASIL / JAPON
GTXAREZC
GNKLLCMD

INGLATERRA / POLONIA
ZZZZZZZZ
ZZZAAZZZ

JTXAREZC
GZJKKUIJ

SEMIFINALES

FRANCIA / BRASIL
CHIDO + START

AAAZZAAA
AAAAAAAA

AZAZAZAZ
AAAAAAAA

AAZZAAAA
AAAAAAAA

ZZZZZZZZ
AAAAAAAA

FRANCIA / ALGERIA
GTXAREZC
GCIGKAGK

ALEMANIA / HOLANDA
LTXAREZC
GRHULCMA

URSS / USA
CTXAREZC
GQMTLEMC

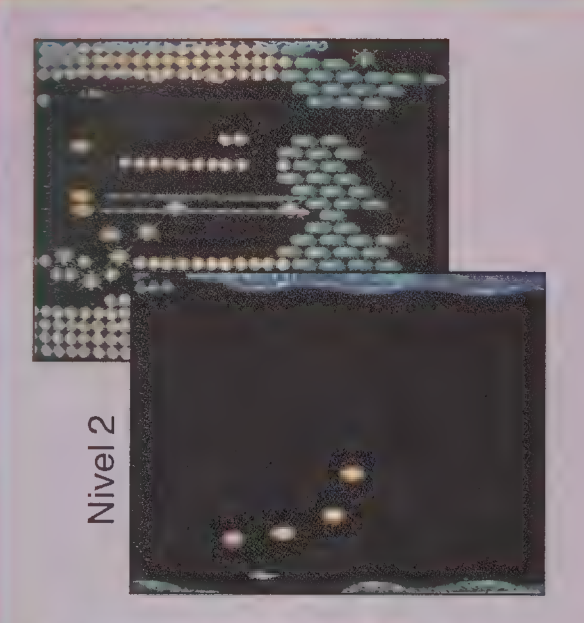
TIPS

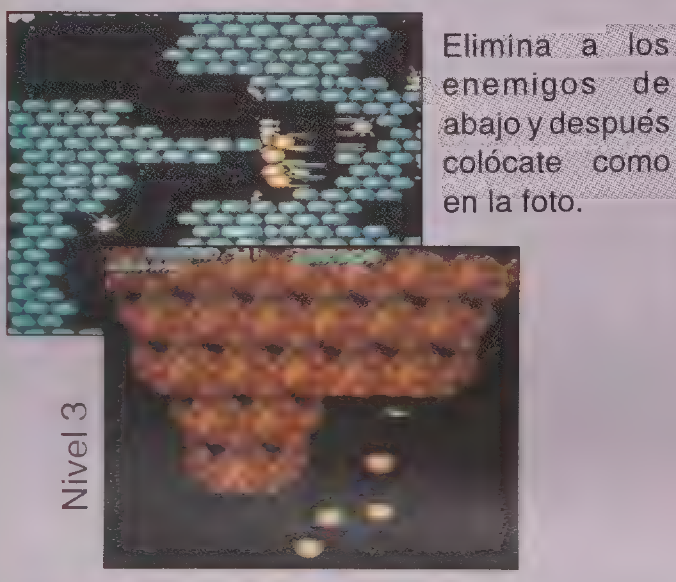
-Para mandar lejos el balón y controlarlo en el aire chuta con A y aprieta rapidamente B, dejando ambos apretados.
-Metes más chanfle con B y la flecha hacia donde tú quieras chanflear.
-Coloca el balón en la banda para perder tiempo.
-Empezando el juego avanza derecho y cuando veas la media luna presiona A y B juntos y aotarás un gol.

GRADIUS III

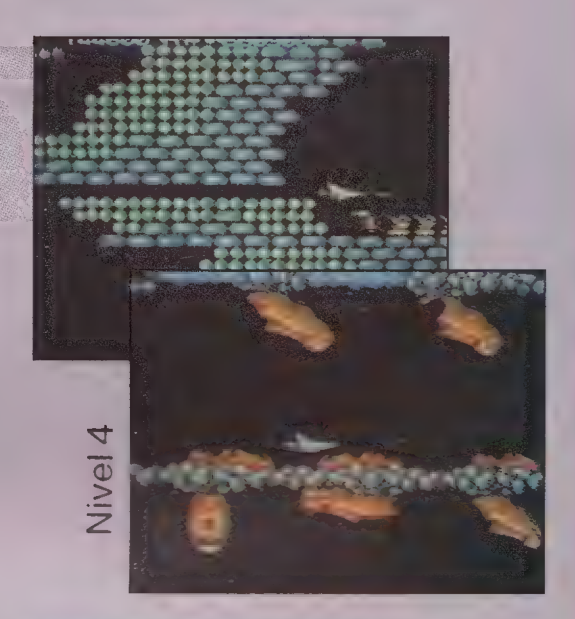
Escenas de Bonus

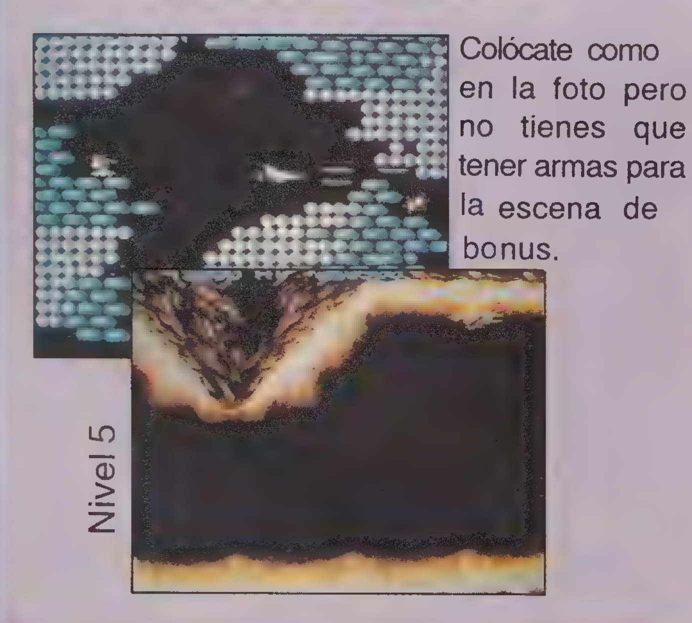
Hay varias escenas escondidas. Para entrar a ellas colócate como indican las fotos y así, al pasarlas, ya no tendrás que enfrentar a los jefes y obtendrás poderes, puntos y vidas.


Nivel 2

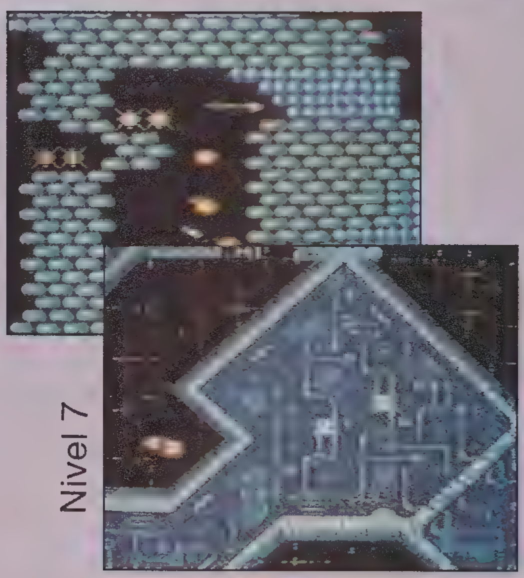

Nivel 3

Elimina a los enemigos de abajo y después colócate como en la foto.


Nivel 4


Nivel 5

Colócate como en la foto pero no tienes que tener armas para la escena de bonus.


Nivel 7



SUPER NES NES GAME BOY

KICKLE CUBICLE

Para obtener toda la colección de sonidos deja presionados los botones A y B en el control 2; después presiona el botón de Reset en el control Deck y listo.

KICKLE CUBICLE
SOUND COLLECTION
NUMBER 0C

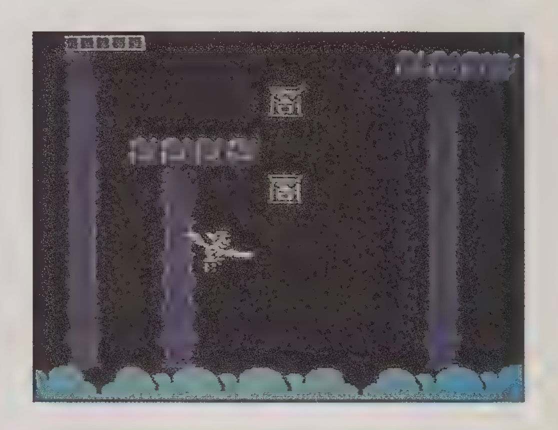
KARNOV

Cuando esté el título del juego deja presionado derecha, A,B y Select en el control 1, enseguida presiona A en el control 2 por cada escena que quieras saltarte y oprime Start en el control 1 para empezar a jugar.

KID ICARUS

Con el siguiente password llegarás al último nivel con mucha energía.

DANGER !!!!!!
TERROR HORROR



KICKLE CUBICLE

El password para llegar directamente a las escenas especiales es:

"FbgJ IYAX"



KINGS OF THE BEACH

Con estos passwords podrás ir a varios torneos internacionales:

Para Hawaii: GEKKO
Para Brasil: TOPFLITE
Para Australia: SUNDEVIL
Para Chicago: SIDEOUT



KNIGHT RIDER

Stage Select: Mantén apretado A y B antes de prender tu NES.
Ve el final: Mantén apretado A, B y Select antes de prender tu NES.



KICKLE CUBICLE

Passwords para niveles especiales.

25.- RxSh KKCB
30.- TJBY EGCe



KID ICARUS

Passwords
Invisibilidad
ICARUS FIGHTS
MEDUSA ANGELS

Para la última escena:
8uuuuu uuuuuu
uuuuuu uuuuuu



LIFE FORCE

Para empezar con 30 vidas introduce la siguiente secuencia cuando esté el nombre del juego:

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, B, A y Start.



LONE RANGER

Passwords para varias misiones:

2a misión.

HUYB YBNB WLYB GGJX

3a misión.

YJYJ NPHB QLYB HDJT

5a misión.

RYBK RNBY BHBY KGMG

6a misión.

BMBG PYLY LTBY LZMG

7a misión.

GVBQ PZGZ TYDP MGHJ

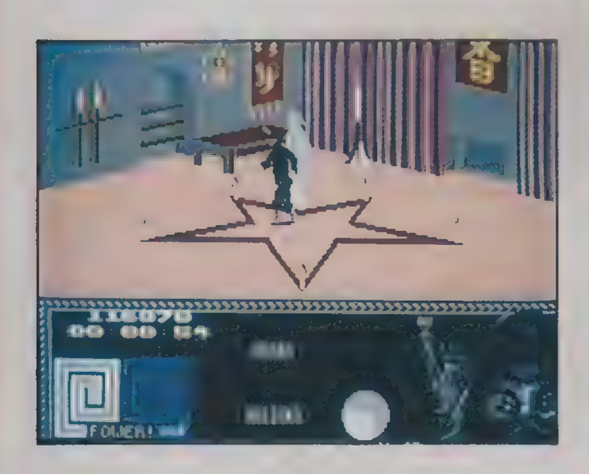
8a misión.

ZQYM GHZK GRZP YGTH

LAST NINJA

El password para llegar a la última escena con varias vidas es:

C H 5 8 G D D D H F F 4 5 1 D.

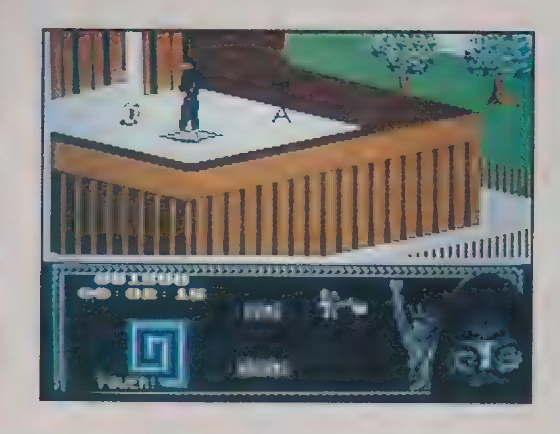


LAST NINJA

Con esta clave empezarás con 15 vidas:

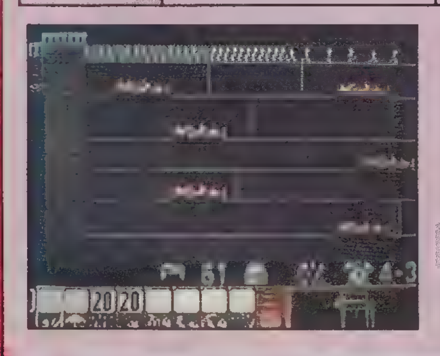
Pon H en todos los lugares, excepto en el cuarto lugar antes del último, pues ahí va un cero, es decir:

H H H O H H H H H H H H H H H



LEMMINGS

NIVEL	FUN	TRICKY	TAXING	MAYHEM
1	- - - - - - -	MGQZMGG	PQFPTBP	XNMTWVD
2	MJDVLXT	LXSFDXB	HPLHRXL	KDTJQQR
3	ZBHPRLQ	ZRVXBWQ	CPZRSRV	VNTGWRB
4	GWSXMHK	NKVKRTB	SMSWSPW	SQDLCRR
5	NCDKKWG	GJWDHMG	DXCQKRX	JHQTCPD
6	CKWDRKV	DJCQQZT	MDGMJLV	RQXNVNP
7	HCBSMGV	JHSVCQL	WZWSDMK	CBWMMLG
8	JBKZQGS	RCHFGNN	HZBCFQM	LCVDQWL
9	MMDMKKX	BJWVRCQ	SPRPVHR	KDHWTJL
10	SKFKNNB	RFPZFBJ	BWCBKXJ	GVNKKJL
11	LXNLJCP	JKJBRMQ	WRFVJDL	DXCDGNH
12	MTPCTNP	MZDCDTC	GGBCXXS	GWJTPLW
13	PCLSRCP	ZVMQKXB	TTXQXQL	LNZNHWM
14	KPMDGXZ	ZZRHJPL	DCBBWNH	MZXZKZC
15	TLVKLSW	JFLKJPX	WCBLDQX	RWLTTCQ
16	HMHRSDR	JQXRNGJ	PFVFXCR	LGJCRKM
17	MFLFHSH	WFVBVJP	NKVCKDN	SQXKBZN
18	QXPKCHB	KWVBVJP	QPDDJFB	WXTBWCB
19	MWRTLNR	TTKLKZT	QBGBPSW	NPKNRKV
20	GMXCWPS	NNFFQPV	JLXJWNW	PZQWRGP
21	KBXNLPB	ZNXBKMP	JLHFSRF	DZTHVNL
22	DVJJBGM	QSLQWTJ	WCLJNNK	RMDTBFQ
23	LGSSCZL	BGFVMFR	LVFHHMM	FCSLSPK
24	MVGDKVX	PQZWDKM	MHNNCPC	RNHQXVM
25	LSQHCQS	SBCMSJS	RNMKXLP	LTGNDXH
26	SXRQMVR	BDGQRNX	XZZSDDN	LHLTDDV
27	PMQJPMX	XPPBQWL	BBTSGZC	HCBBKHV
28	DHBPTWQ	JHQSPRH	LXFLJPX	MWLGVQJ
29	BCXLWVV	GCLKJMQ	QKZVKFT	GSPQCRQ
30	FXWBBSL	SRWGXZM	WFCSHNT	ZTTGRFH



NIVEL SUNSOFT	
1	TPCWFMP
2	WSJCLDX
3	PVNRCMV
4	HZSQQNV
5	KCGHCNC



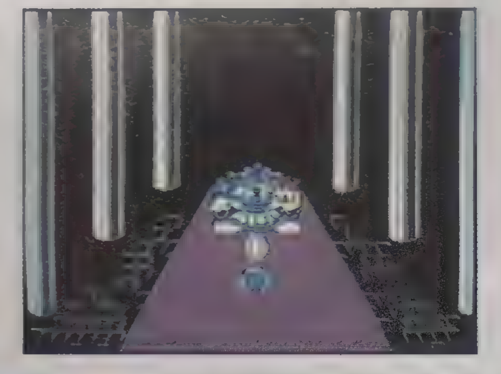
ADVENTURES OF LOLO

ESCENA	PASSWORD
1-2	B C B T
1-3	B D B R
1-4	B G B Q
1-5	B H B P
2-1	B J B M
2-2	B K B L
2-3	B L B K
2-4	B M B J
2-5	B P B H
3-1	B Q B G
3-2	B R B D
3-3	B T B C
3-4	B V B B
3-5	B Y Z Z
4-1	B Z Z Y
4-2	C B Z V
4-3	C C Z T
4-4	C D Z R

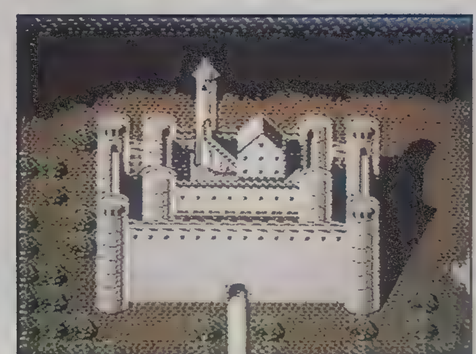
ESCENA	PASSWORD
4-5	C G Z Q
4-1	B Z Z Y
4-2	C B Z V
4-3	C C Z T
4-4	C D Z R
4-5	C G Z Q
5-1	C H Z P
5-2	C J Z M
5-3	C K Z L
5-4	C L Z K
5-5	C M Z J
6-1	C P Z H
6-2	C Q Z G
6-3	C R Z D
6-4	C T Z C
6-5	C V Z B
7-1	C Y Y Z
7-2	C Z Y Y

ESCENA	PASSWORD
7-3	D B Y V
7-4	D C Y T
7-5	D D Y R
8-1	D G Y Q
8-2	D H Y P
8-3	D J Y M
8-4	D K Y L
8-5	D L Y K
9-1	D M Y J
9-2	D P Y H
9-3	D Q Y G
9-4	D R Y D
9-5	D T Y C
10-1	D V YB
10-2	D Y V Z
10-3	D Z V Y
10-4	G B V V
10-5	G C V T



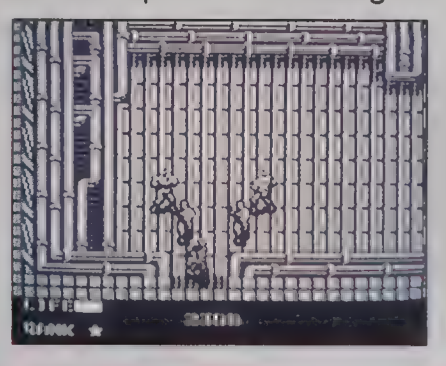






METAL GEAR

Si no tienes el suficiente número de ranks para vencer a la súper computadora, hay un truco para saltártela: cuando llegues al cuarto donde está la súper computadora salte e inmediatamente vuelve a entrar; cuando esté cambiando el gráfico haz el control hacia la derecha, así te saltarás el cuarto de la computadora y te llevará al último cuarto donde te espera el enemigo final.





SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES NES GAME BOY

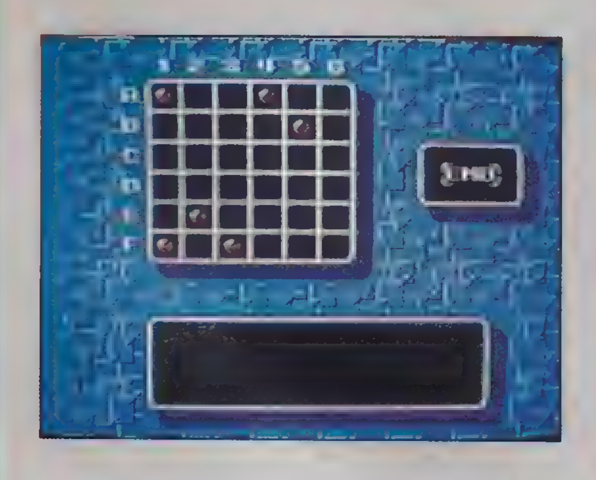
METAL STORM

Password para la última escena:

SK8-4PR4-P7N

MEGA MAN 4

Este es el Password para ir directamente a la fortaleza del Dr. Cossak.



MEGA MAN 2

Al estar en la pantalla donde escoges el enemigo al que quieres enfrentarte, deja presionados los botones A y B, después Start; así aparecerán pequeños pájaros en lugar de estrellas en el fondo de la presentación del jefe.

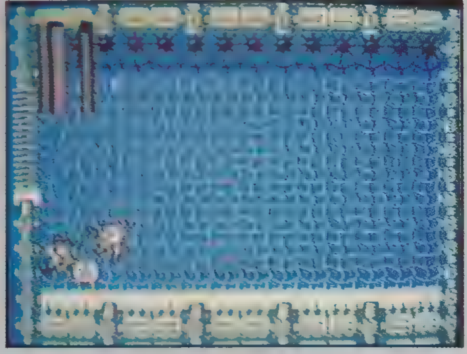


MEGA MAN II

Aquí te damos el orden y el arma que tienes que utilizar para cada jefe.



1.-METAL MAN
Con arma normal y con su misma arma cuando estes en la escena del Dr. Wily.



2.-BUBBLE MAN
Con el arma de Metal Man.



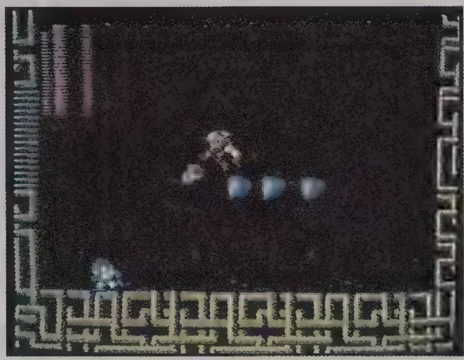
3.-WOOD MAN
Con el arma de Metal Man.



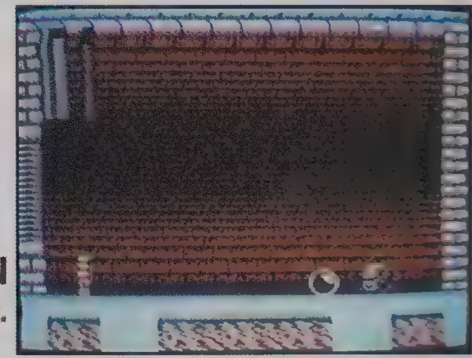
4.-AIR MAN
Con el arma de Wood Man.



5.-FLASH MAN
Con el arma de Metal Man.



6.-CRASH MAN
Con el arma de Air Man.



7.-HEAT MAN
Con el arma de Bubble Man.



8.-QUICK MAN
Con el arma de Flash Man y Después con disparo normal.



9.-DRAGON
Con el arma de Quick Man.



10.-BLOQUES
Con el arma de Metal Man.



11.-TANQUE
Con el arma de Quick Man.



12.-DOMOS
Con el arma de Crash Man.



13.-DR. WILY NAVE ESPACIAL
Con el arma normal hasta romper la ventana.



14.-DR. WILY NAVE ESPACIAL
Con el arma de Quick Man o Metal Man.



15.-DR. WILY
Con el Arma de Bubble Man.

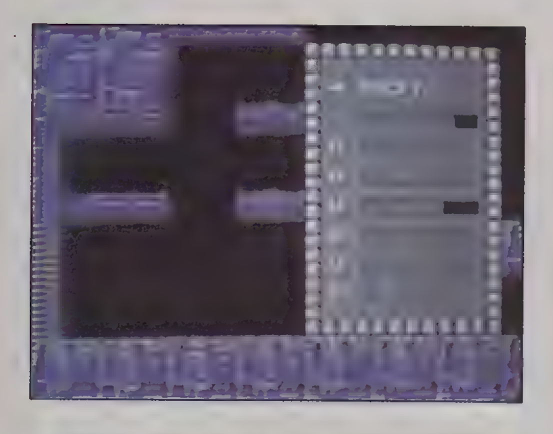
S·O·S

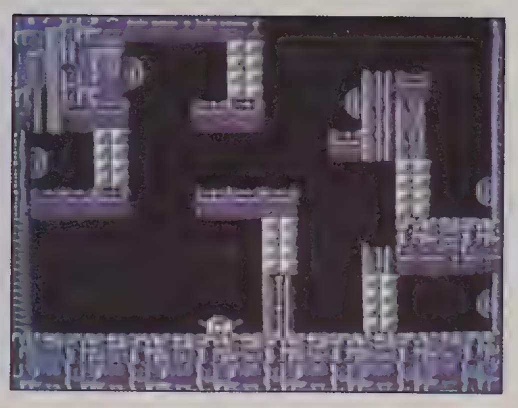
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES NES GAME BOY

MEGA MAN 2

Para eliminar al jefe de la cuarta etapa del castillo del Dr. Wily sin que te toquen los disparos, tienes que fijarte en los domos y cuando comiencen a brillar presiona Start rápidamente sin parar, así las balas no te harán daño. Repite la jugada cada vez que te vayan a disparar.





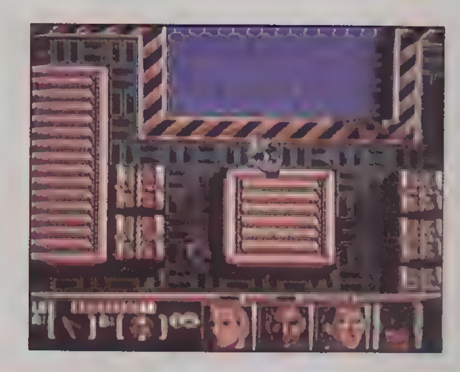
MEGA MAN 3

Para congelar a los enemigos y eliminarlos fácilmente presiona y mantén "↑ y A" en el control 2.
Recuerda: En el control 2 deja presionado "↑ y A".



MISSION IMPOSSIBLE

Con estos passwords harás más posible tu misión:
Misión 2- HMPR
Misión 3- KMVW
Misión 4- XDGJ
Misión 5- TVJL
Misión 6- QBYZ
Clave para la computadora de la misión 6: MTKN



MICKEY MOUSECAPADE

Para seleccionar la escena en que comienzas presiona simultáneamente:



Para THE OCEAN
→, Select, A, B y Start



Para THE WOODS
← , Select, A, B y Start



Para CASTLE
↑, Select, A, B y Start



Para PIRATE SHIP
↓ , Select, A, B y Start

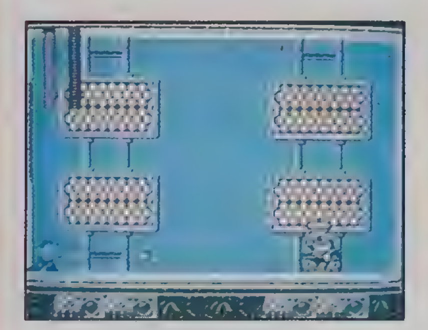
MEGA MAN

Aquí está el orden en el que tienes que destruir a los enemigos y con qué armas:

Enemigo	Arma
BOMB MAN	REGULAR
GUTS MAN	BOMB MAN
CUT MAN	GUTS MAN
ELEC MAN	CUT MAN
ICE MAN	ELEC MAN
FIRE MAN	ICE MAN
CICLO	ELEC MAN
BUBBLES	CUT MAN / ELEC MAN
MEGA CLON	FIRE MAN
DR. WILY	CUT MAN

MEGA MAN III

Esta es una de las rutas más fáciles, además el arma más recomendable para cada jefe.



1.-TOP MAN
Con el Arma normal.



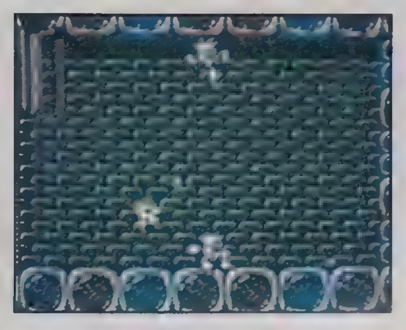
2.-SHADOW MAN
Con Top Spin.



3.-SPARK MAN
Con Shadow Blade.



4.-SNAKE MAN
Con Shadow Blade.



5.-GEMINI MAN
Con Search Snake.



6.-NEEDLE MAN
Con Gemini beam.



7.-MAGNET MAN
Con Spark Shock o Shadow Blade



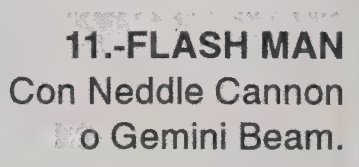
8.-HARD MAN
Con Magnet Man.



9.-METAL MAN
Con Magnet Missile.



10.-QUICK MAN
Con Gemini Beam o Search Snake.

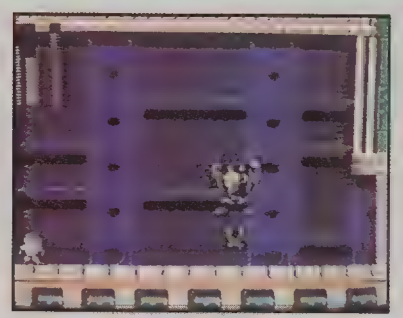


11.-FLASH MAN
Con Neddle Cannon o Gemini Beam.

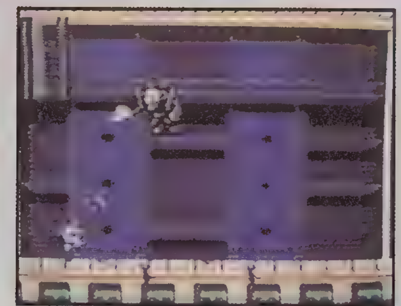




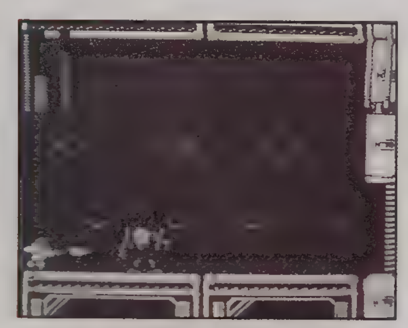
12.-BUBBLE MAN
Con Spark Shock o Shadow Blade.



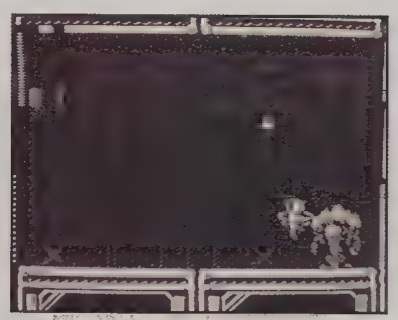
13.-AIR MAN
Con Magnet Missile o Spark Shock.



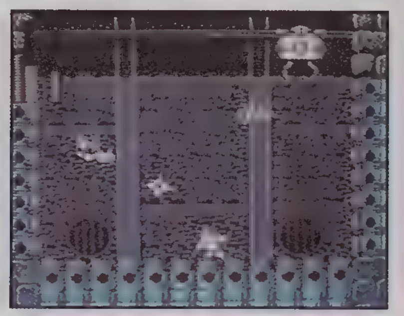
14.-CRASH MAN
Con Hard Knucle.



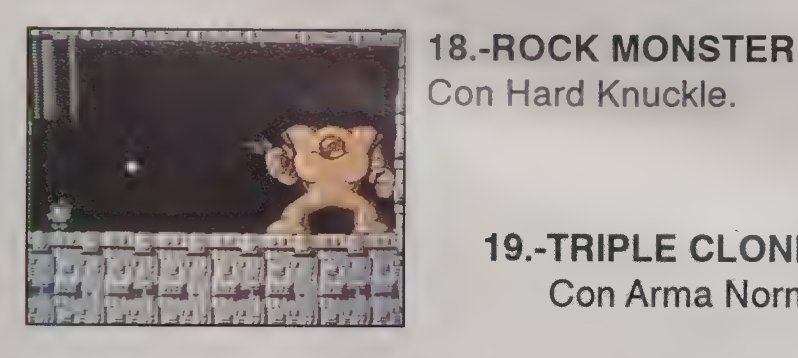
15.-WOOD MAN
Con Neddle Cannon.



16.-HEAT MAN
Con Top Spin o Shadow Blade.



17.-TURTLE MACHINE
Con Shadow Blade.



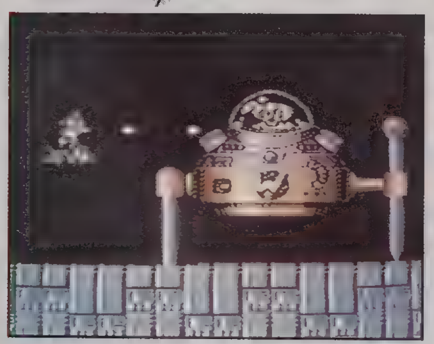
18.-ROCK MONSTER
Con Hard Knuckle.

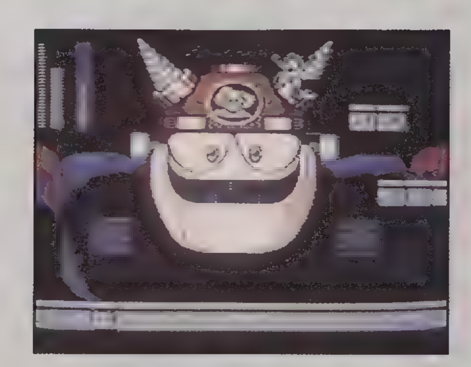


19.-TRIPLE CLONES
Con Arma Normal



20.-PINBOT
Con Shadow Blade (para el cañón inferior) y después con Arma normal (con ayuda de Rush Jet).

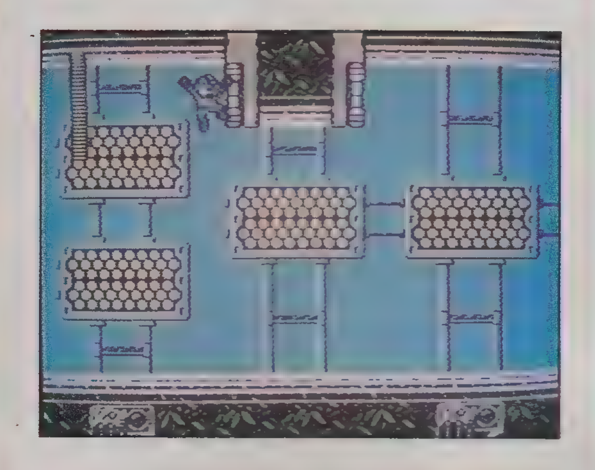




21.-ROBOT
Con Shadow Blade y después con Top Spin o Search Snake.

MEGA MAN 3

Para hacer un súper salto sin necesidad de Rush, mantén presionado → en el control 2 y oprime A en el control 1.



METROID

Para ver la verdadera identidad de Samus:

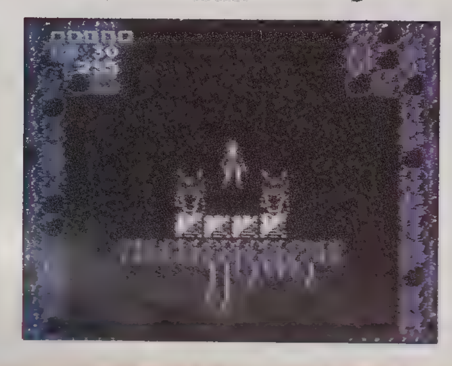
JUSTIN BAILEY
------ ------

Con armas.

999999 999999
KKKKKK KKKKKK

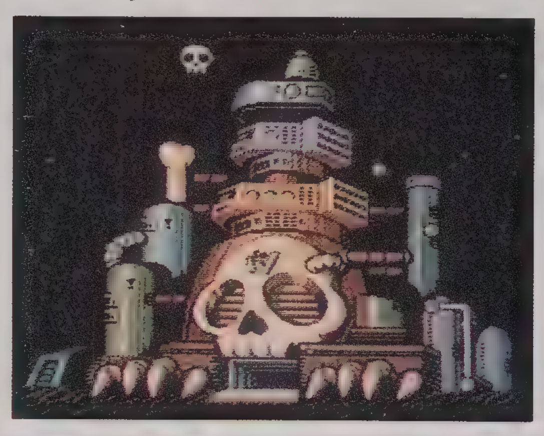
Super salto y misiles

004480 0K0000
00By03 m000ug



MEGA MAN 3

Para llegar directamente al castillo del Dr. Wily, introduce el siguiente password:
A1,A3,B2,B5,D3 y F4 usando bolas azules.
Y si quieres empezar con 9 tanques de energía, coloca una bola roja en A6.



METAL GEAR

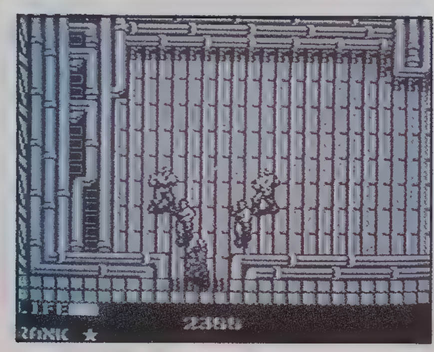
Passwords finales:

Con la computadora destruida

T1111 11611
11111 11111
11116

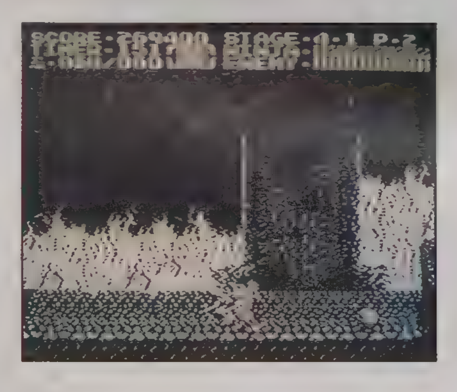
Con todos los artículos

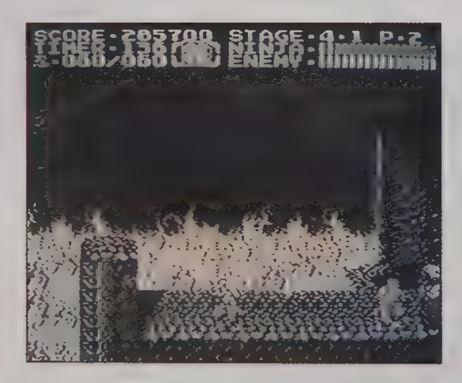
5ZZZZ YZZZG
1NOKU FYRZZ
NJVZV



NINJA GAIDEN II

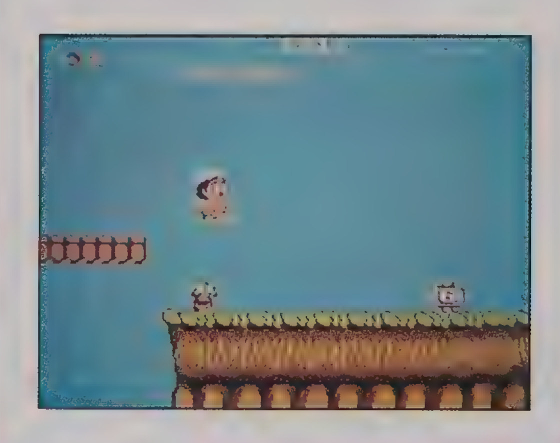
Para obtener un súper puntaje, al principio del 4-2 debes traer los 2 espíritus. Al subir 2 pantallas sale un enemigo que te avienta rocas, hazlo salir y regrésate a la izquierda pero deja que el 2o. espíritu siga viendo hacia el lado derecho. Existe un punto exacto donde el enemigo seguirá saliendo cada vez que el 2o. espíritu lo elimine.
No dejes de disparar y podrás lograr 100,000 puntos por minuto (100,000 puntos te dan una vida). Poco antes de que se termine el tiempo regresa 2 pantallas abajo y cuando el tiempo se acabe volverás a empezar en el 4-2.
Entonces, recoge el primer espíritu y cuando pases el lugar en donde hiciste puntos encontrarás el segundo espíritu. Regrésate y repite la jugada cuantas veces quieras hasta llegar a 999,990.





ADVENTURE ISLAND

En el nivel 1-1 brinca en la orilla antes de pasar la "G"; ahí aparecerá un huevo que contiene una abeja, tómala y obtendrás "continues" ilimitados. Si quieres volver a comenzar en donde te quedaste, sólo presiona → y Start.



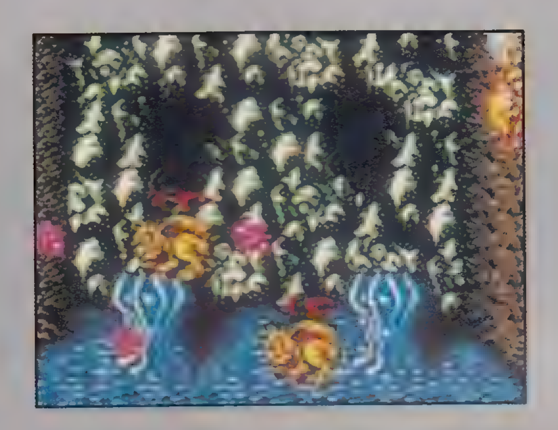
NARC

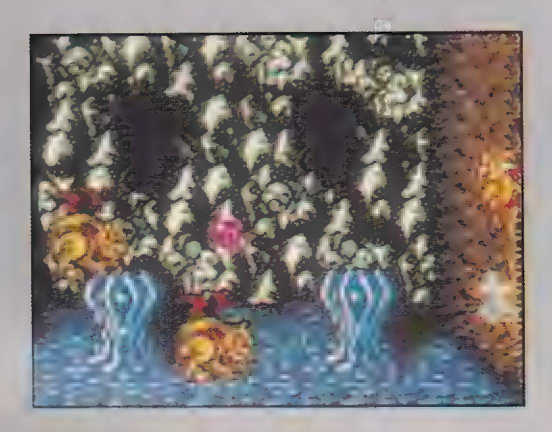
Para empezar el juego con "continues" tienes que hacer esto cuando aparezca el título en la pantalla.
Deja presionado A, B, Select y ↑, y entonces aprieta Start.
Cuando pierdas tus 3 vidas podrás continuar hasta por 2 ocasiones.



NINJA GAIDEN II

Cuando te enfrentes a Kelbeross, súbete rápidamente por la pared de la derecha y cuando no puedas subir más presiona ← y A e inmediatamente presiona →; repite esto hasta que bajes del otro lado del muro y ahí estarás a salvo mientras no pares de golpear hacia la izquierda.





NINTENDO WORLD CUP

Tú puedes jugar en partidos avanzados introduciendo el password que quieras:

Partido #2	10310	Partido #3	30710
Partido #4	01510	Partido #5	22010
Partido #6	72110	Partido #7	11510
Partido #8	42410	Partido #9	62610

Partido #10	60210
Semifinal	22310
Final	12810



Estos passwords son para jugar con Alemania;
si quieres hacerlo con otro equipo cambia los dos últimos dígitos:

00	U.S.A.	01	Holanda	02	Japón
03	Francia	04	Camerún	05	Rusia
06	México	07	Inglaterra	08	España
09	Brasil	10	Alemania	11	Argentina



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES   NES   GAME BOY

NEMESIS

Para obtener opción, shield, misiles y laser pon pausa y presiona: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B y A; al quitar la pausa aparecerá todo.

NINJA GAIDEN II

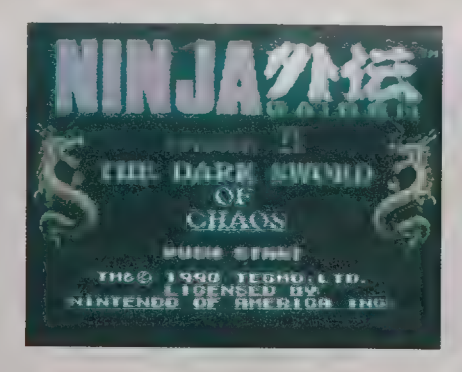
Para que escuches los diferentes efectos musicales de este juego hay 3 formas de conseguirlo:

En la presentación del juego aprieta en el control ↖ B. A. Select y Start.

La segunda forma es esperar a que la pantalla de presentación reaparezca y ahora aprieta ↖ ,B,A, Select y Start al mismo tiempo.

El tercer Sound Test es el más completo. Deja que la pantalla de presentación se vaya a negro y aprieta Start; la pantalla de presentación reaparecerá.

Hazlo nuevamente. A la segunda vez que lo hiciste aprieta ↖ , Select, B, A y Start al mismo tiempo.











SUPER NES NES GAME BOY

PUNISHER

Para empezar con 25 rounds de Bazzooka, haz la siguiente secuencia en la presentación: Control 2: A, B, B, ↑ , ↑ ,← , ↓ y A; entonces en el Control 1: A y Start.

PUNCH OUT

Passwords:

King Hippo:................................135 792 4680 más Select, A y B

Don Flamenco:...........................005 737 5423
647 993 3534
085 897 5423



Piston Honda:............................667 833 7533
032 730 8442
777 373 3454
777 807 3454

Super Macho Man:.....................237 210 7938
030 991 6683
940 861 8538
036 033 6683
767 307 3070
267 853 7538



Mr.Dream:.................................007 373 5963







PUZZNIC

Password para varios niveles de este complicado juego.

2-1 5C5B
3-1 FICW
4-1 FMW3
5-1 LCBB
6-1 TI3W
7-1 TML3
8-1 WC7B

PRINCESS TOMATO

Password para el nivel 9:
P7H5%%BCDFGHSKJ5NK5

POW

Para obtener 21 vidas en lugar de 3, cuando aparezca el título del juego presiona:
A,B,B, ↑, ↑, ↓, ← y Start.

PLAY ACTION FOOT BALL

PASSWORDS:
SAN FRACISCO vs. MIAMI
B7H5DSDF5FC
SAN FRANCISCO vs. CHICAGO
0169DQT5C8

PILOTWINGS

Para llegar a la última escena en experto introduce el siguiente password: 882943 y así te mandará directamente a la última misión donde rescatarás unos prisioneros.

Normal		Expert
---------	Inicio	400718
985206	Licencia "A"	773224
394391	Licencia "B"	165411
520771	Licencia Plata	760357
108048	Licencia Oro	882943





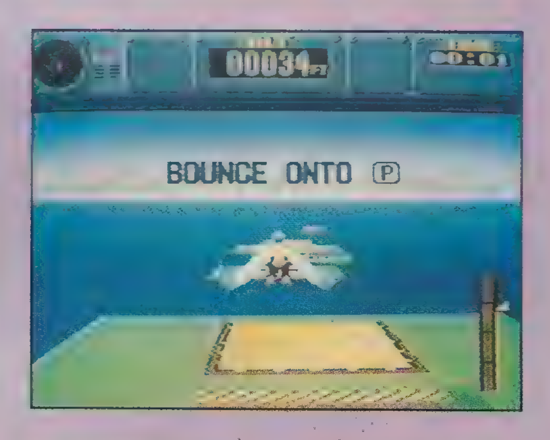
PILOTWINGS

Este sensacional juego del Súper Nintendo tiene escenas secretas donde podrás hacer muchos puntos para obtener más rápido tu licencia.
Cuando vayas en Rocketbelt, Hangglider o en paracaídas, aterriza sobre las plataformas móviles.
¡Por supuesto que no es fácil! pero vale la pena intentarlo; son muchos puntos y las escenas secretas son muy chistosas.













CLASIFICADOS


CLUB
Nintendo®



SUPER NES NES GAME BOY

RAD RACER

Cuando esté la demostración del juego presiona B una vez por cada pista que quieras saltarte y verás como la barra de velocidad aumenta cada que presionas B. Después deja presionado ↗ y oprime Start.



Si quieres ver el final del juego presiona 64 veces B y luego Start.



RENEGADE

Para empezar en las misiones 2,3 y 4 debes hacer lo siguiente:

Misión 2

En el control 2 presiona y mantén ↓ , entonces en el control 1 presiona: ↓ , ↑ , → , ↑ , ← , ↑ y Start.

Misión 3

En el control 2 presiona y mantén ↓ , luego en el control 1 presiona: ↑ , ↓ , ← , ↓ , ← , ↓ y Start.

Misión 4

En el control 2 presiona y mantén ↑ , y después en el control 1 presiona: ↓ , ↓ , ↑ , ↑ , → , ← y Start.

SUPER MARIO BROS

Para continuar en el mundo en el que te hayas quedado, lo único que tienes que hacer es presionar A y Start al aparecer el nombre del juego en la pantalla cuando pierdas.

SUPER MARIO WORLD

Para poder entrar nuevamente en los castillos o fortalezas, colócate encima de estos y presiona L y R, así podrás repetir cuantas veces quieras.

En el Forest of Illusion 4 toma un caparazón, suéltalo contra el primer tubo y presiona R sin bajarte de la orilla, así el caparazón rebotará y podrás hacer vidas con los erizos que te arrojan, pero ten cuidado con los que caen cerca de ti.



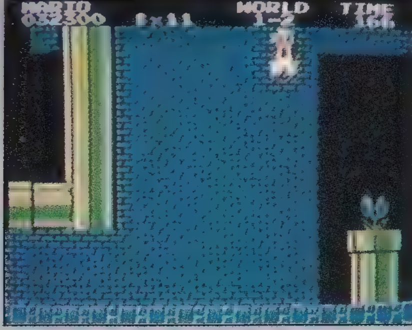


SUPER MARIO BROS.

Para llegar al mundo 0-1 haz lo siguiente: En el mundo 1-2, casi al final, no te metas al tubo horizontal; súbete en él y rompe el penúltimo y antepenúltimo bloque. Después colócate en la orilla del tubo, mirando hacia la izquierda de la pantalla y salta agachado; cuando estés en el aire haz el control hacia atrás hasta que te atores y traspases el muro, después métete en el primer tubo del Warp Zone. Si haces recorrer la pantalla aparecerán los otros 2 tubos y no funcionará el truco. Te advertimos que no es nada fácil pero con práctica lo lograrás. Si te metes en el segundo tubo llegarás al mundo 5.

¿Cómo se pasa el mundo 0-1? ...Nadie ha vivído para contarlo.





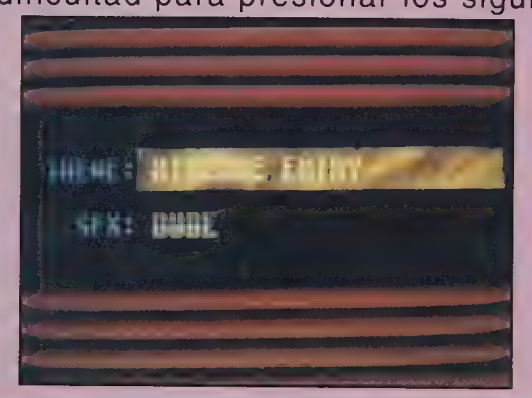


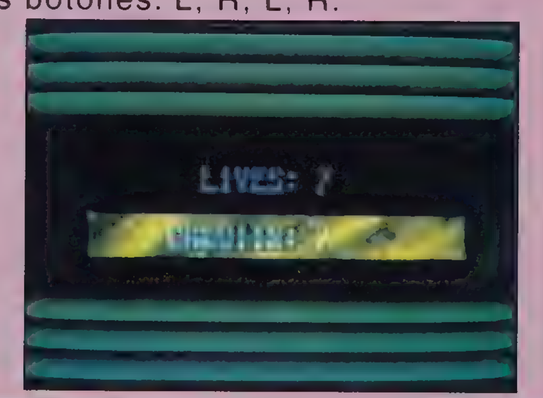
SUPER SMASH T.V.

Aquí te damos 2 códigos para este intenso juego:

Para elevar tu número de vidas y continues (hasta 7 cada uno) debes entrar a la pantalla donde escoges el número de jugadores y dificultad; posiciona la barra rosa donde escoges dificultad (skill), ya allí presiona el botón R y mantenlo, presiona el botón L y también mantenlo. Una vez que tengas apretados estos 2 botones presiona ↑ y oirás la voz de "Bingo"; ahora podrás escoger la cantidad de vidas y créditos.

Para obtener el Sound Test entra a la pantalla de selección de jugadores y dificultad para presionar los siguientes botones: L, R, L, R.





SUPER SPY HUNTER

Para obtener todo el poder para tu coche empieza un juego, y en el momento que quieras el poder pon pausa e introduce la siguiente secuencia:

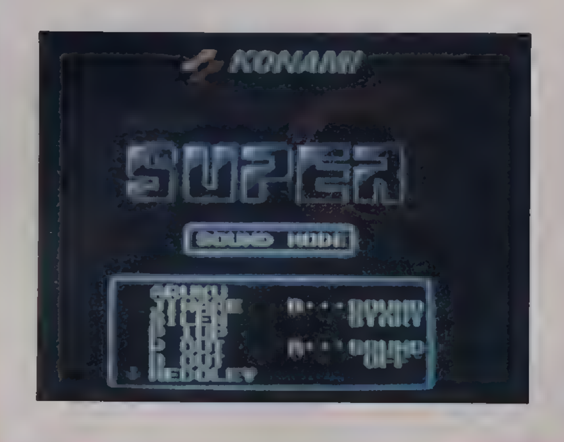
↑ ,↑ , B , → . → . B. ↓ , B, ← , ← A

y quita la pausa.

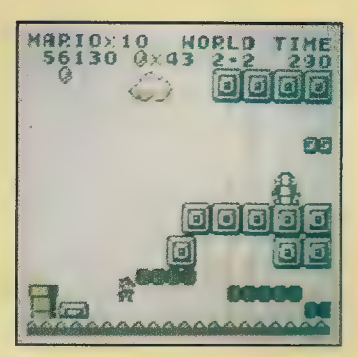


SUPER C

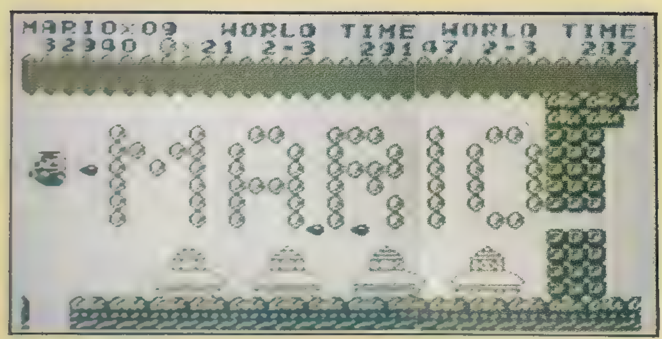
Para obtener el Sound Test en este juego lo único que tienes que hacer es presionar los botnes A, B y Start al mismo tiempo cuando aparesca el nombre del juego.



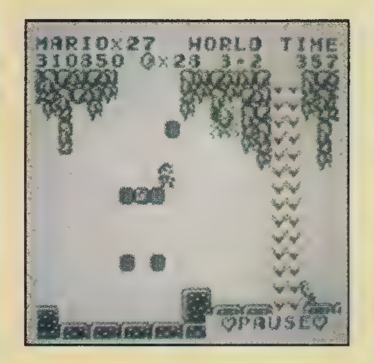
SUPER MARIO LAND

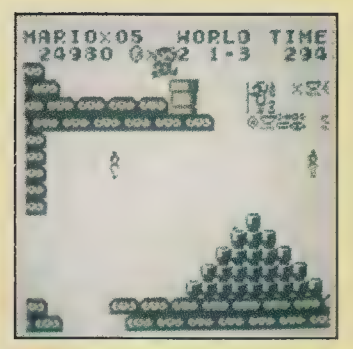


En el mundo 2-2, al llegar donde el camino se divide en 2 pasillos y parece que no hay forma de ir por abajo, súbete en una base invisible como indica la foto y avanza para seguir por el pasillo de abajo. Recuerda que tienes que estar como Mario normal o no pasarás.

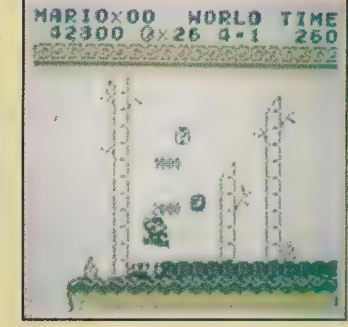


En el mundo 2-3 trata de llegar como Mario normal al lugar donde aparece el nombre de Mario hecho de monedas; toma el mayor número posible de éstas y rompe los 3 bloques superiores de la pared de abajo para sacar la vida: luego tómala y déjate eliminar por el pulpo, así te regresarán y podrás tomar nuevamente las monedas. Repite la jugada.





Al llegar al lugar donde indica la foto en el mundo 3-2, súbete a los bloques de arriba y colócate en la orilla derecha y salta, así aparecerá un bloque secreto para llegar al techo y poder meterte al segundo tubo que está más adelante.



En el mundo 4-1 trata de juntar 2 ó 3 brujas y caerles encima en la posición que indica la foto, para que caigas en la orilla del bloque, así, cuando las brujas se paren, automáticamente te darán puntos.



Para avanzar a la escena que quieras primero tienes que terminar el juego y al empezar la tercera vuelta podrás seleccionar la escena para llegar hasta el final, si tú quieres.

SUPER MARIO BROS. 3

Tu podrás hacer varias vidas en el nivel 1-2.

Pasando los tubos que tienen forma de "T", deja que aparezcan en la pantalla 5 "Goombas".

Ahora salta sobre uno y deja presionado el botón A para que rebotes muy alto.

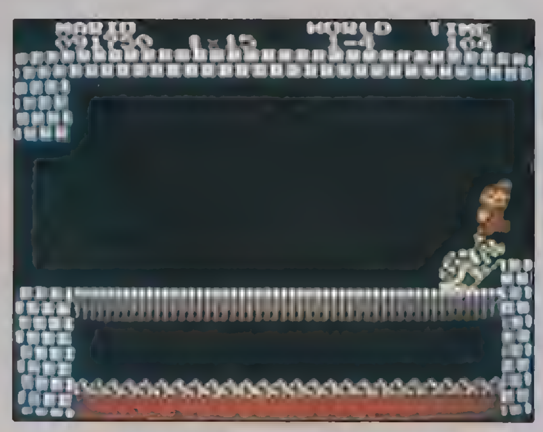
Cae sobre otro Goomba sin tocar el piso: recuerda dejar apretado el botón A.

A partir del noveno Goomba que aplastes, sin tocar el piso, te darán una vida cada uno.



SUPER MARIO BROS.

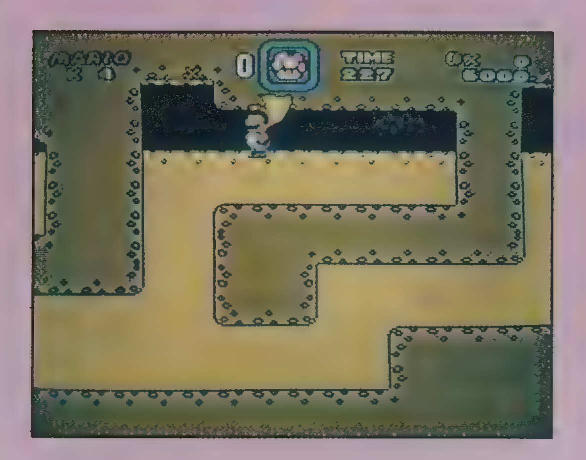
En cualquiera de las escenas donde aparece Bowser pásate por abajo de él como Súper Mario (Mario Grande); entonces acercate a la llave sin tomarla y cuando Bowser se aproxime brinca y trata de caer al mismo tiempo sobre la llave y sobre Bowser. Si lo haces correctamente, al pasar a la siguiente escena te saldrá un hongo aunque estés grande, tómalo y te reducirá de tamaño. Después, cuando tomes una flor, podrás disparar aun estando pequeño.

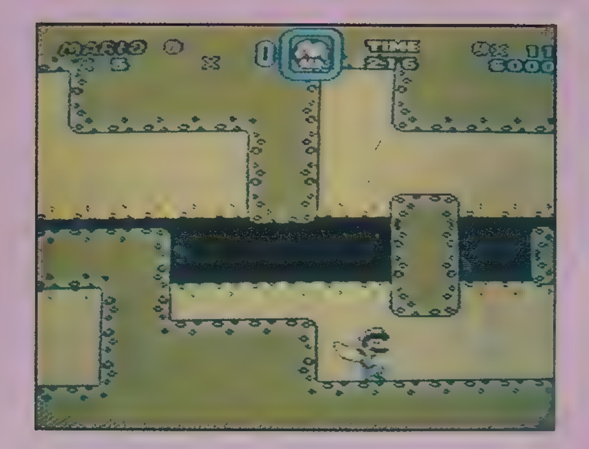




SUPER MARIO WORLD

Para enterrarte en la arena en la escena de Balley Bowser 2 tienes que llegar como Súper Mario un poco antes del final. Luego, en la sección donde sube y baja la arena, encontrarás una parte donde se forma un hueco cuando la arena sube; introdúcete agachado y presiona varias veces A hasta que estés enterrado.

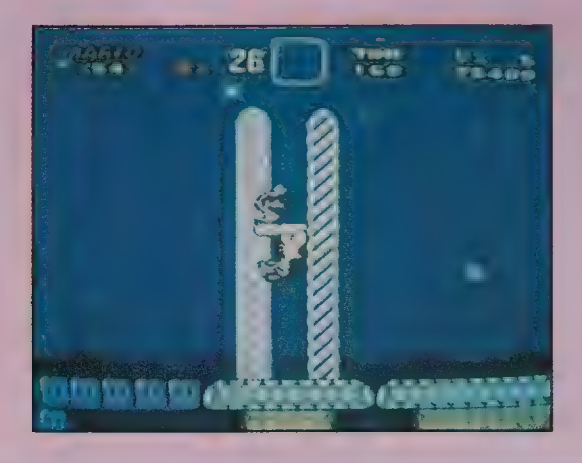


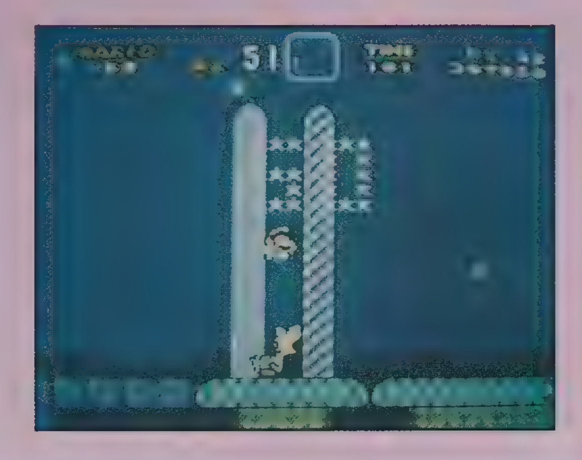


SUPER MARIO WORLD

Tú puedes hacer 50 estrellas con ayuda de Yoshi, pero sin dejarlo. Colócate lo más cerca que puedas a la meta, sin tocarla, calcula el momento adecuado y presiona B para saltar y luego A para salir disparando hacia arriba.

Después, al llegar a lo más alto la barra y tú, presiona→.

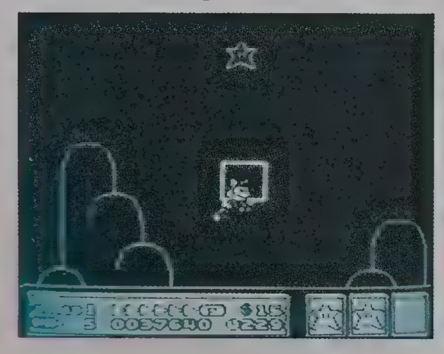




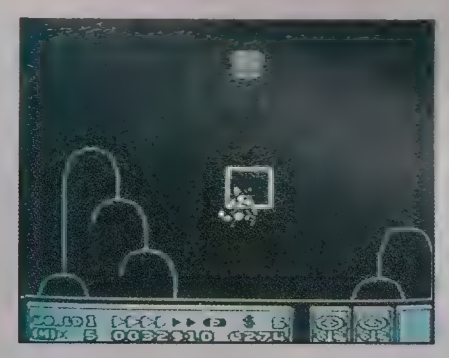
SUPER MARIO BROS. 3

Al final de cada escena escoge 1 de 3 cartas diferentes; si escoges 3 veces la misma te regalarán vidas. Ve aquí la forma de tomar todas iguales.

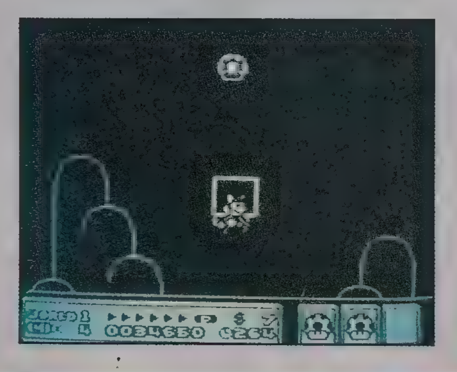
Estrella (5 Ups):
Llega a toda velocidad y brinca en un ángulo de 45°.



Flor (3 Ups):
Llega a media velocidad y brinca en un ángulo de 45°.



Hongo (2 Ups):
Llega sin velocidad y brinca en un ángulo de 45°.



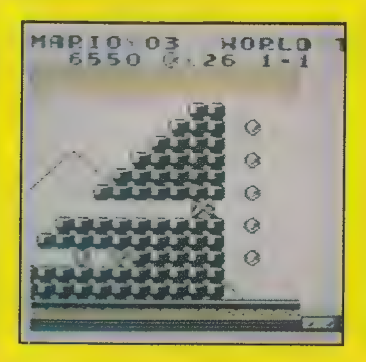
SUPER GHOULS'N GHOSTS

Para que aparezca "Nice Catch" (buena atrapada) tienes que dejar presionado el control hacia ↑ cuando tomes la llave.



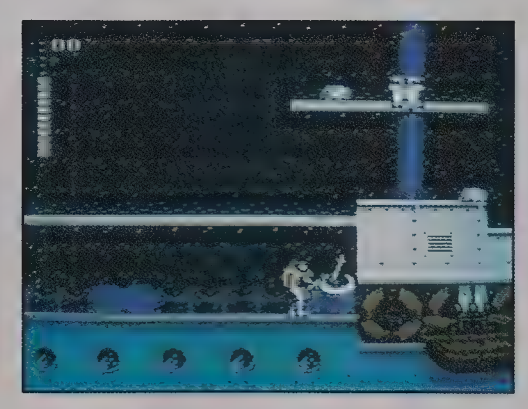
SUPER MARIO LAND

Para avanzar con Súper Mario por los pequeños pasillos donde sólo con Mario normal pasas, colócate en la entrada del pasillo y haz rápidos movimientos → y ↓ . Una vez que entraste presiona ↘ y brinca repetidamente para avanzar más rápido.

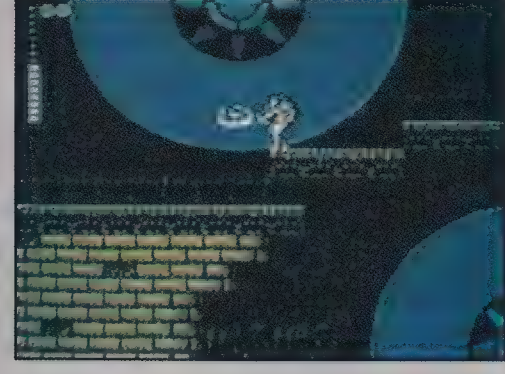


SHADOW OF THE NINJA

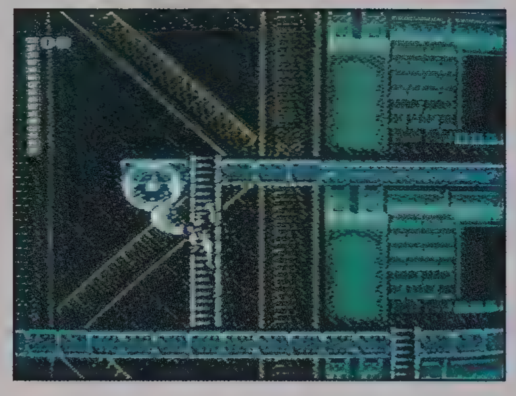
A lo largo de tu jornada descubrirás implementos escondidos utilizando tu espada en ciertos lugares. Las fotos indican el área donde están los implementos.



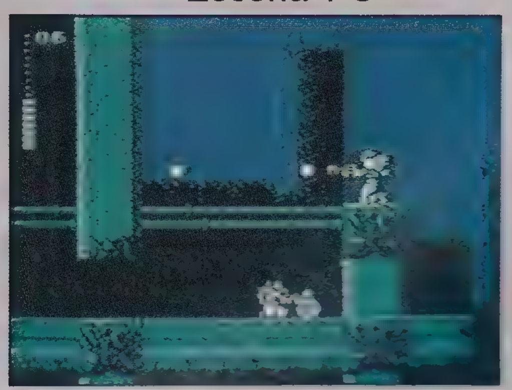
Escena 1-1



Escena 1-3

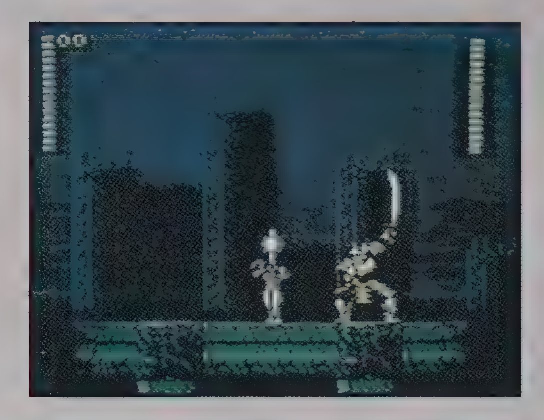


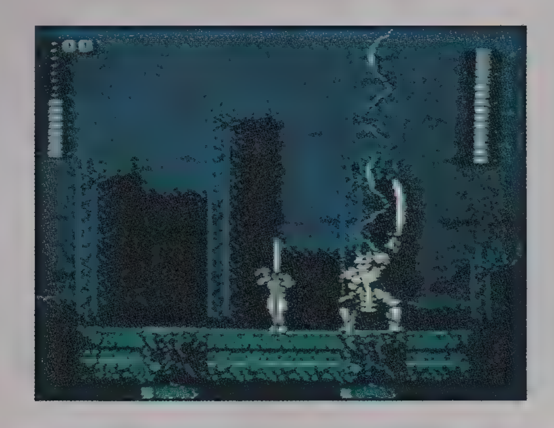
Escena 3-1



Escena 3-2

Para que ataques con un poderoso trueno tienes que mantener presionado el botón B por 5 segundos, así todos los enemigos de la pantalla serán eliminados, aunque el utilizar este ataque especial te restará energía.







SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES   NES   GAME BOY

SUPER MARIO BROS.

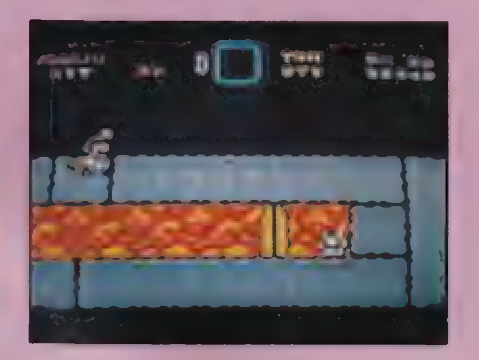
Si quieres hacer 100 vidas necesitas llegar al final del mundo 3-1 como Súper Mario. Allí hay dos tortugas que bajan por una escalera; elimina la primera para que no te estorbe, acércate a un escalón y cuando se aproxime la segunda tortuga da un pequeño salto, así tú quedarás rebotando en ella sin que hagas nada.

Si para de rebotar, sólo tienes que saltar corto nuevamente, pero cuidado, si haces demasiadas vidas te quitará todas.



SUPER MARIO WORLD

En el castillo de Ludwig, poco antes de entrar a la primera puerta, verás un bloque en el techo que es falso, salta y más arriba encontrarás un tubo; entra y ahí podrás hacer vidas.



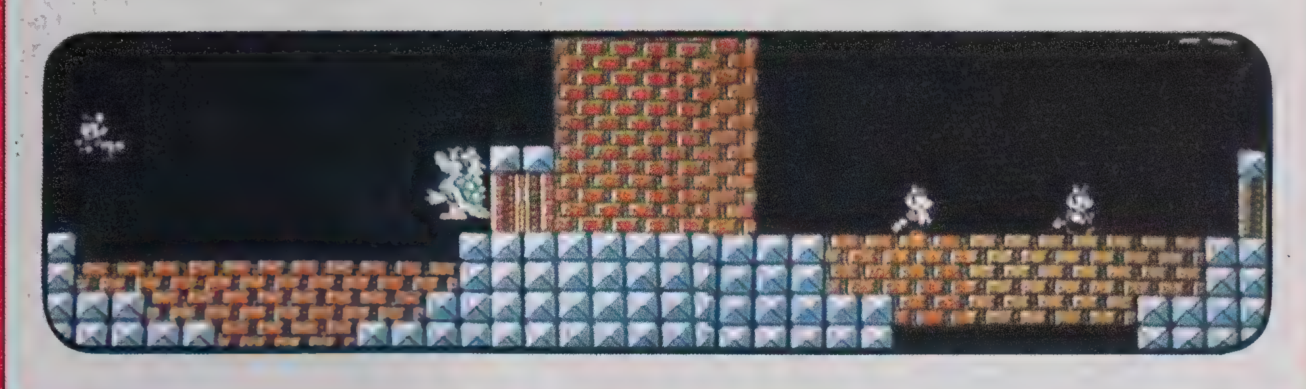
SUPER C

Para poder hacer 10 vidas al aparecer el nombre del juego, en el control presiona: →,←,↓,↑,A, B y Start para un jugador ó Select para dos jugadores. Al continuar te dará nuevamente todas las vidas.



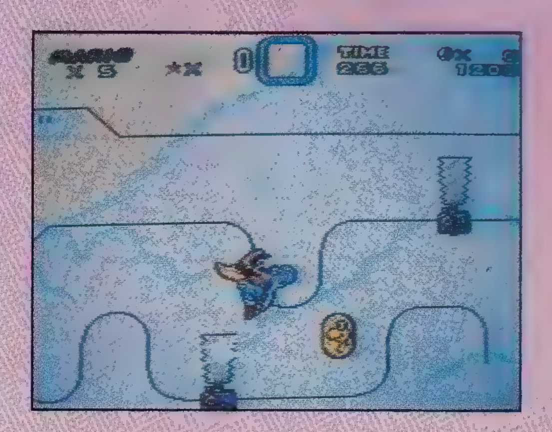
SUPER MARIO BROS. 3

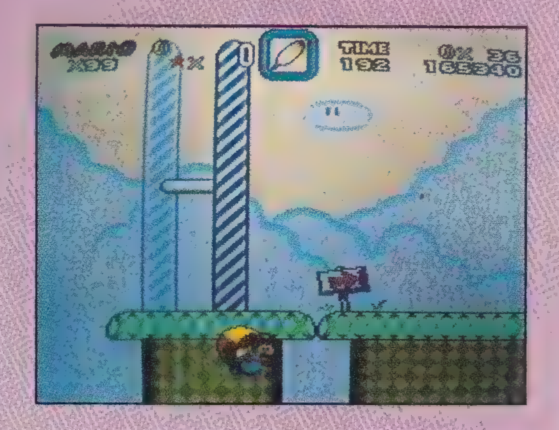
Una buena estrategia para vencer fácilmente a Bowser es la siguiente:
Al llegar al castillo de Bowser lleva alitas de poder; pasando el tramo de la lava avanza por el pasaje de enmedio y al llegar al cuarto de Bowser avanza hasta el tercer tabique rojo; regrésate y vuela por arriba hacia el lado izquierdo donde encontrarás un Bowser que no dispara (si te pasas del tercer tabique aparecerá Bowser disparando fuego).
Aunque veas furioso a Bowser no le tengas miedo; si te agachas no te hará daño, pero tratará de brincar sobre ti. Después de tres brincos en el mismo lugar, Bowser caerá en el agujero que él mismo hizo.
¡Cuidado! No te vayas a caer junto con él.



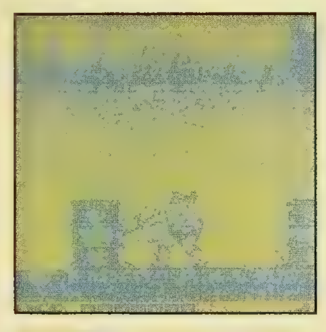
SUPER MARIO WORLD

Para sacar la planta que te lleva a la escena Soda Lake tienes que entrar a Cheese Bridge Area y un poco antes de llegar a la meta vuela a baja velocidad y pásate por debajo de la meta: del otro lado encontrarás una luna que te dará 3 vidas y la meta del camino a Soda Lake.





T.M.N.T.
FALL OF THE FOOT CLAN
Bonus

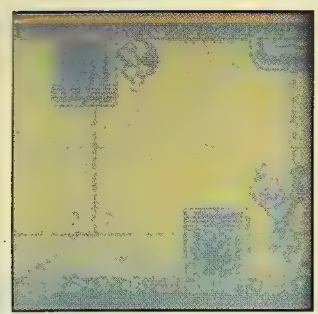




← Escena 1-1
Golpea al segundo tambo, colócate en el lugar donde estaba el tambo y llegarás a una escena secreta.

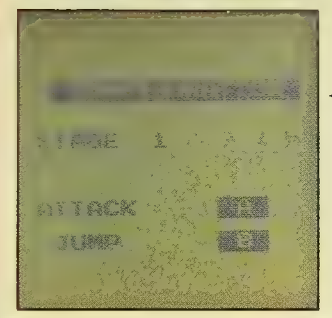


Escena 1-2 →
Camina por debajo del tubo y pégate al muro de la derecha, así llegarás a una escena secreta.

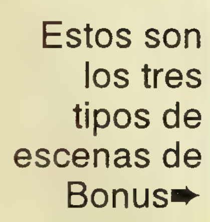


← Escena 1-4
Avanza debajo del tubo por el agua y camina hasta la pared derecha, ahí encontrarás una escena secreta.

Escena 2-1 →
Brinca a la esquina que se forma entre el techo y la segunda columna que sube y baja para llegar a una escena secreta.



← En la escena de Configuration presiona A, B, y Select simultáneamente, así aparecerá un signo de interrogación que es la opción para llegar directamente a las escenas de bonus.



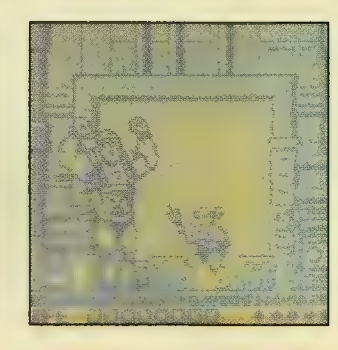
Estos son los tres tipos de escenas de Bonus →







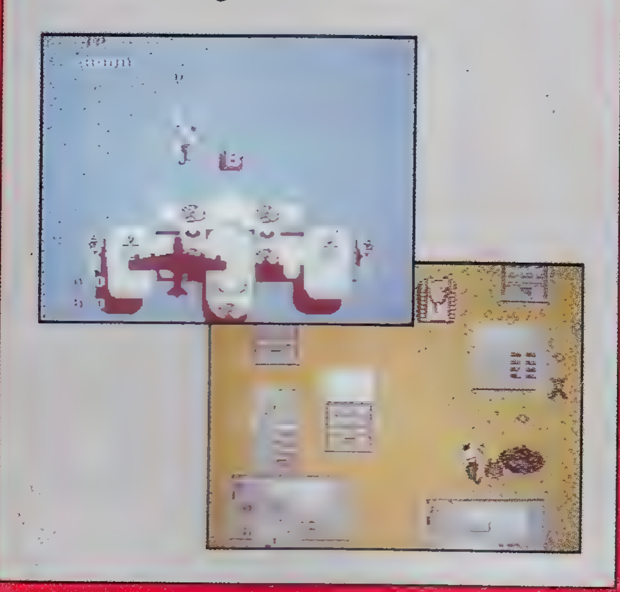




← **Energía**
Si tu energía está muy baja pon pausa y presiona:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B y A.
Ahora ya tienes toda tu energía.

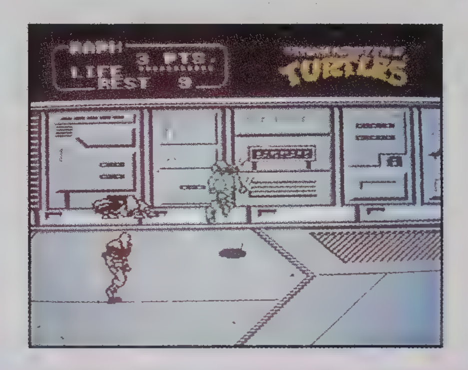
THUNDERCADE

Guarda una bomba y elimina al primer jefe; después lanza la bomba y cuando esté explotando toma la V y así al empezar la siguiente escena no te aparecerán enemigos.



T.M.N.T. II

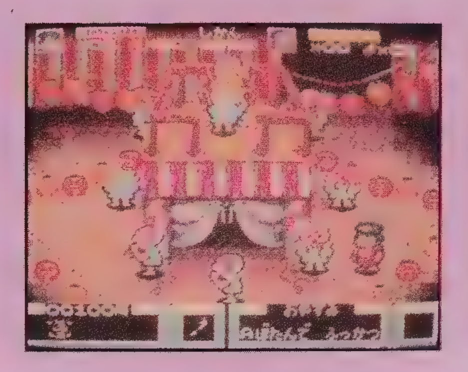
Mientras esté el nombre del juego presiona:
B,A,B,A, ↑ , ↓ , B, A,← , →,B,A, y Start, para un jugador; y B, A, B, A, ↑,↓, B, A,←,→, B, A, Select y Start, para dos jugadores.
Así, después de seleccionar tu tortuga, puedes escoger la escena en que quieres comenzar y además empezarás con 10 vidas.



THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA

Para llegar a la última escena con mucho dinero, poder, vidas y armamento, sólo escoge "Longbook Entry" y pon el siguiente password:

nMbj# z9Kp7 A8Lk5
4y#a1 95vR% $mbyP



TOTAL RECALL

Si llegas a la escena de Marte o más adelante y pierdes todas tus vidas, al comenzar otro juego y entrar al cine deja presionados los botones A y B para llegar directamente a Marte.



TOMBS & TREASURES

Sound Test

He aquí un método para obtener el Sound Test; ve a pelear contra un enemigo más poderoso que tú (uno bueno es Hornskull que se encuentra en Ball Court) entonces debes perder y cuando aparezca "Game Over" presiona Start y cuando esté cambiando la pantalla aprieta A y B al mismo tiempo.

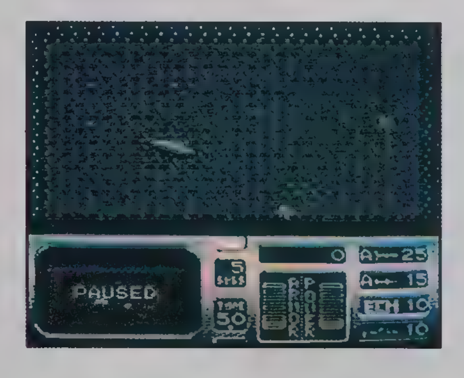


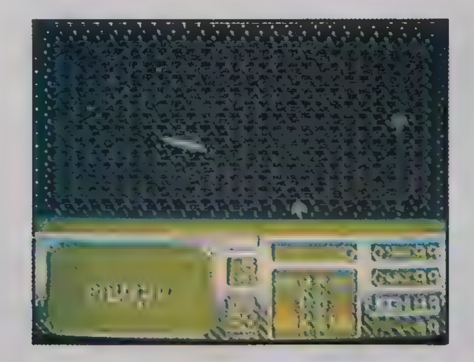


THE HUNT FOR THE RED OCTOBER

Submarino Súper Poderoso.

Al comenzar el juego presiona Start para poner pausa y después los botones en el siguiente orden:
A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select, A, B, B, A.
Tu submarino ahora está súper cargado.





Saltar de nivel

Si decides pasar al siguiente nivel presiona Start para poner pausa y luego oprime:
A, B, Select, >,< ,< , >, Select, B, A, B, B, A.
Ahora comenzarás en la siguiente escena



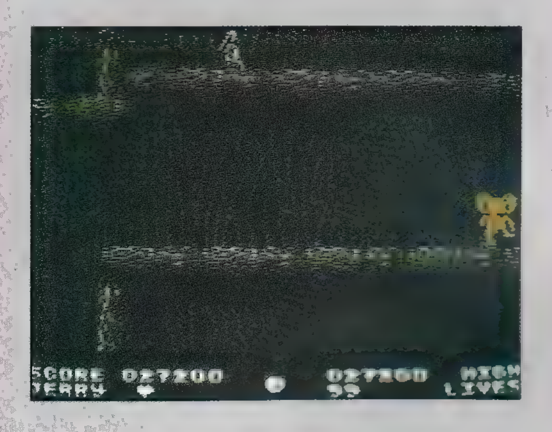
TOM & JERRY

Entrada a Escenas de Bonus

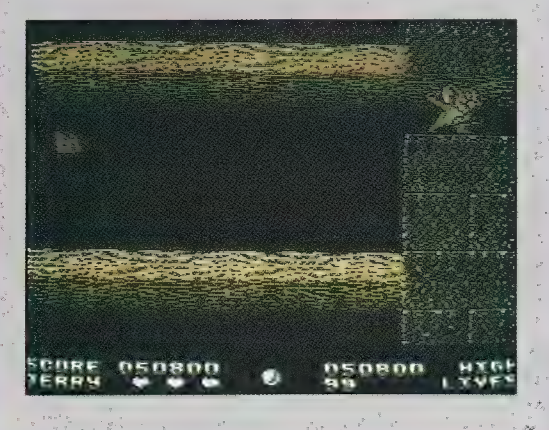
En el mundo 1-1 presiona el control hacia arriba cuando estés sobre el hoyo en la pared.



En el mundo 2-2 haz exactamente lo mismo que en el mundo 1-1.



En el mundo 3-1 métete en el hueco pegándote a la derecha.

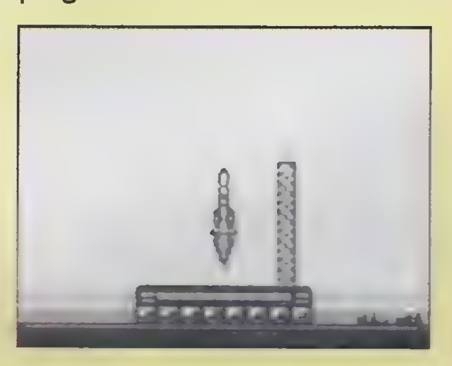


THE GUARDIAN LEGEND

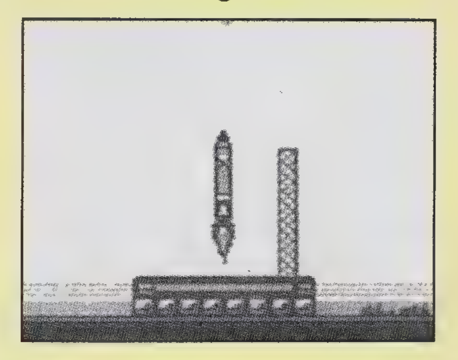
Para entrar al Sound Test presiona y mantén los botones A y B antes de prender el Nintendo, ya que lo tengas prende tu NES.

TETRIS

Hay 3 cohetes secretos que aparecen en este juego. Si logras terminar el nivel 9 altura 5 en el Tipo B, aparecerá una nave despegando.



Otros cohetes aparecen en el Tipo A; si tu puntaje es de 100 mil o más, aparecerá un pequeño cohete, y si pasas de los 200 mil aparecerá uno grande.



S.O.S

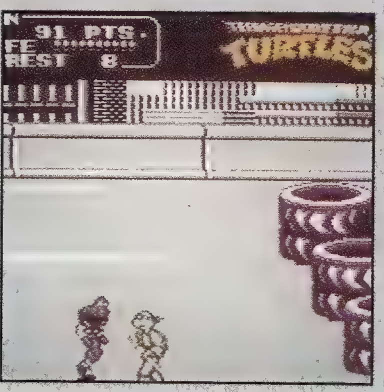
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES   NES   GAME BOY

T.M.N.T. II

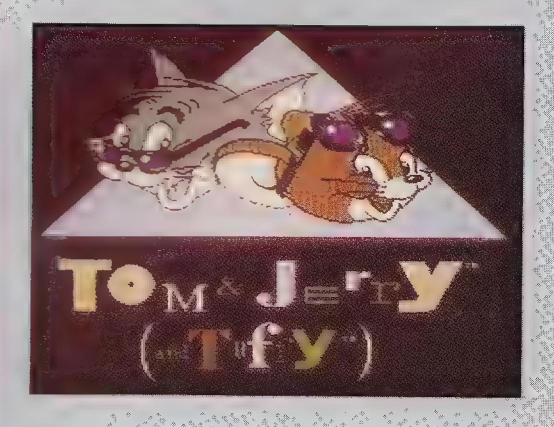
En el lugar donde indica la foto espera a que te lancen 3 llantas, ahora da una patada voladora a la esquina inferior derecha, moviendo el control hacia ↘; así te quedarás en la parte de abajo de la pantalla y no te tocarán mientras no te subas, pero tú sí podrás eliminar a los enemigos.

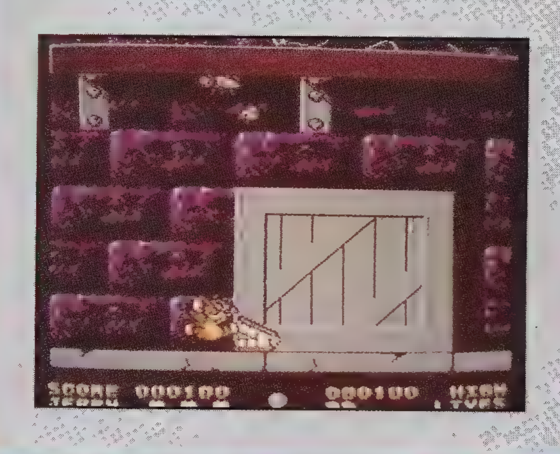




TOM & JERRY

Aquí puedes obtener vida infiníta si al aparecer el nombre del juego presionas la siguiente secuencia: →, →, ↑, ←, ↑, →, ↓, B, A y Select.





VEGAS DREAM

Con este password sólo te faltará un dólar para acabarlo.

?!7!	Q38A	7KUJQf
9T7K	4PJ6	CP5f

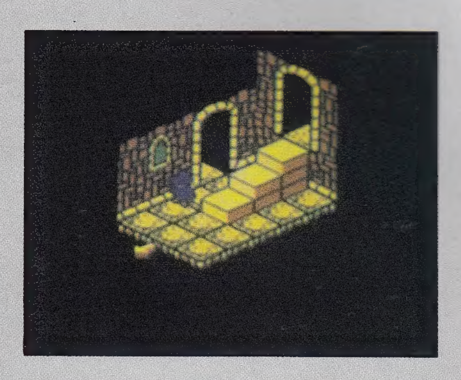


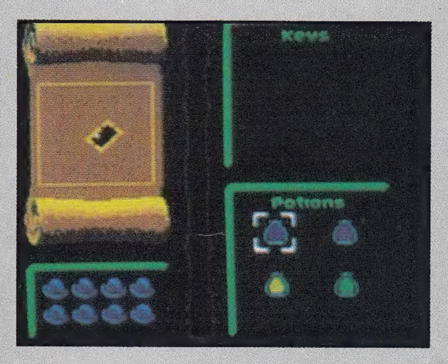
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES   NES   GAME BOY

SOLSTICE

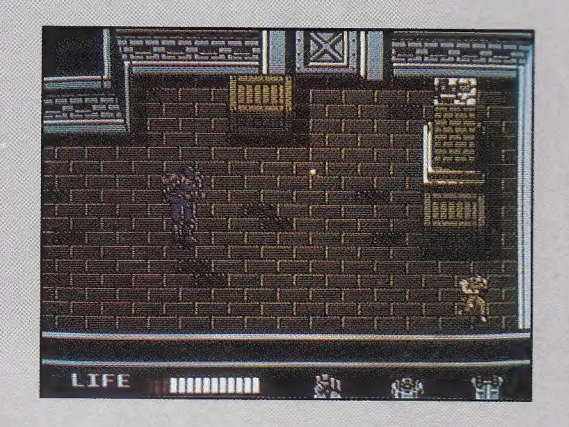
Al estar jugando presiona Select para que se vea la subpantalla y oprime la siguiente secuencia: B, Start, Start, B, B, Start, Start, B, B, Start, Start, Start, B, Start, B, B, B, Start, Start, Start, B, Start, B, Start, Start, B, Start, Start, Start, B, B, Start, B y Start; así obtendrás vidas ilimitadas.





SNAKE'S REVENGE

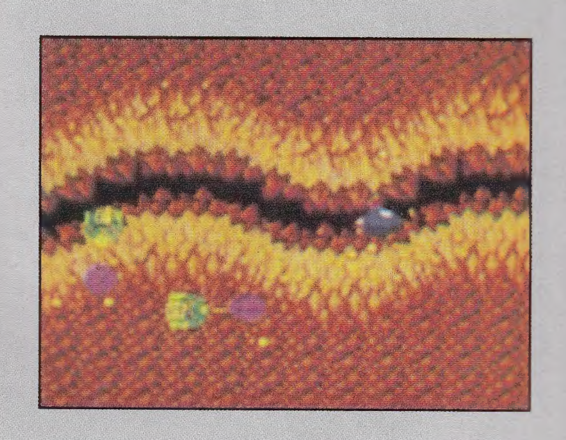
Para comenzar en la última base, el password es:
#9Q6 W.83 4KQ3 WNB- !--T QV6Q K%MK 59.



SOLAR JETMAN

Para los últimos niveles utiliza las siguientes claves:

DKDQBHBBZPNB	nivel 8
DHGMQQGBHGNB	nivel 9
DGGWBPBBNBNB	nivel 10
DHGDQLNBTLNB	nivel 11



TECMO BOWL

MIAMI / SEATTLE
479FEFAE
849FEFAF

NY / CHICAGO
A89DFFA8

CLEVELAND / NY
8B9DFFA3
498DFFAD

LA / DALLAS
159EFFAC
15A4A390
96A4AO96

LA / CLEVELAND
94AFFBAF

LA / WASHINGTON
1494A19D
967FBFAS

DALLAS / MIAMI
63BFFDA3

LA / NY
548DFFAF

LA / MINNESOTA
576OAO93
17A4AB9A
16A4AF9D

DENVER / MINNESOTA
ODOO4A9S

DENVER / LA
4C765A98

DENVER / DALLAS
OC765B95
4FAEFFAO

NY / CLEVELAND
66BFFBA1

CHICAGO / LA
A89FDFA8

SEATTLE / WASHINGTON
937FBFA5

DENVER / SEATTLE
4FAFEFAO

SEATTLE / CLEVELAND
51AFFBAB

INDIANAPOLIS / SAN FRANCISCO
4O2F7FAA

WASHINGTON / MINNESOTA
1A27FFAE

MIAMI / SAN FRANCISCO
842F7FAF

SAN FRANCISCO / DALLAS
1C9EFFAD

SAN FRANCISCO / LA
9F9FDF48
5C8FDDAF

LA / CHICAGO
977BFBA2
166BFFAD

SAN FRANCISCO / WASHINGTON
9C7FBFA5

DENVER / SAN FRANCISCO
8D664A9D

DALLAS / SAN FRANCISCO
223F7FAO

JUEGOS ESPEJO

CHICAGO / CHICAGO
697BFFA5

WASHINGTON / WASHINGTON
997FBFA5

SAN FRANCISCO / SAN FRANCISCO
9C3F7FA5

DENVER / DENVER
CFBFF7AO
CCAFF7AD

INDIANAPOLIS / INDIANAPOLIS
43AFFEAC

MIAMI / MIAMI
46AFFDAB

CLEVELAND / CLEVELAND
49AFFBA9

SEATTLE / SEATTLE
93AFEFA5

LA / LA
969FDFA5

DALLAS / DALLAS
63AEFFA5

NY / NY
269DFFA1

MINNESOTA / MINNESOTA
AC37FFA9

JUEGOS ESPECIALES

DENVER / SAN FRANCISCO
7a SEMANA
4FB8EF1O

DENVER / CLEVELAND
DIVISIONAL PLAYOFF GAME
8FOE5BAO

DENVER / SAN FRANCISCO
LEAGUE CHAMPIONSHIP
4D1E7FAE

JUEGO INVISIBLE

INVISIBLE / CHICAGO
397BFFA5


¡Siente La Fuerza Real de Nintendo!
A World of Fun for Everyone.
SUPER TENNIS
SUPER NINTENDO
SUPER MARIO WORLD
SUPER SOCCER
TETRIS
Nintendo GAME BOY™
SELECT
START
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
GARANTIA
Nintendo
ARGENTINA
BRIONES ARGENTINA S.A.
Avda. Córdoba 1539 - 1º. A - FONO 812-7322/814 - 5299/ 42-8669 FAX 812-7322
Buenos Aires - ARGENTINA

STARFOX

LEO BURNETT

Te sentirás dentro de la pantalla!

Star Fox de Super Nintendo, el primero con efectos tridimensionales!



Prepárate para enfrentar un nuevo desafío tecnológico: STAR FOX de Super Nintendo.

Gracias a la incorporación de un chip Super FX, la imagen la verás en tres dimensiones y te sentirás dentro de la pantalla. ¡Que te parece!. Esta es



tu oportunidad para experimentar y vivir las mejores sensaciones en tercera dimensión.



DISTRIBUIDORES OFICIALES:
Balbachian Gregorio Sergio CARTAN Entre Ríos 828 Victoria 2000 - Rosario • Brukman Hnos. S.A. BRUKMAN Corrientes 4678 1195 - Capital Federal • City Hogar CITY HOGAR / CASA AMERICA Rodeo 1060 1120 - Capital Federal • Claramunt Fernando DATA SERV Ramón Castro 1820-1636 - Olivos • Cadesa SUPERMERCADOS NORTE Cuyo 3323 1640 - Martínez • Chiaramonte José Miguel España 657 8324 - Cipolletti • Derra José Aníbal INTERNATIONAL SURPRISE Lavalle 35, Local 36 Galería Independencia • El Mundo del Juguete S.A. EL MUNDO DEL JUGUETE Florida 736 Capital Federal • Musimundo S.A. MUSIMUNDO Avda. del Campo 1560 1427 - Capital Federal • Mariani Victor FLIPPER GAMES Córdoba 955 2000 - Rosario • Matro S.A. DIXI. LAND Humberto Primero 2286 Capital Federal • Makro S.A. MAKRO Avda. Colón 3500 5000 - Córdoba • Pequeño Mundo S.A. EL PAIS DE LAS MARAVILLAS Rivadavia 6852 1406 - Capital Federal • Rodo Hogar RODO Boedo 1054 1239 - Capital Federal • Ribeiro SACIF RIBEIRO Padernera 435 5730 - Villa Mercedes • Rias Bajas S.R.L. San Martín 398 Comodoro Rivadavia • Vertice Musical S.A. VERTICE MUSICAL 25 de Mayo 25 5000 - Córdoba • Errol's S.A. ERROL'S Hipólito Yrigoyen 1528 1089 - Capital Federal • Exedra S.R.L. EL TALLER Jorge Newbery 1728 Capital Federal • Falabella S.A. FALABELLA Alfonsina Storni 165 Guaymallén • Ganim Eduardo CENTRO MUSICAL Quaglia 211 8400 - S.C. de Bariloche • Giocattoli S.A. EL DUENDE AZUL Viamonte 657, oficina 7 Capital Federal • Hipermercados Jumbo HIPERMERCADOS JUMBO Edison 2680 1640 - Martínez • Juguetería Colón SAIC JUGUETERIA COLON Avda. Santa Fe 1309 Capital Federal • J.A.F. S.A. PERIQUITA San Martín 3087 7600 - Mar del Plata • Autoservicio de José Rivas Brentana 271 8324 - Cipolletti • Varner Cialabrini y Otros SH San Martín 174 5000 - Córdoba. • Bit Game Club Florida 723 Capital Federal.